

LEVEL

Aprilie 1999

25.000 lei

Heroes of Might and Magic III

Erathia are din nou nevoie de tine

Summoner

Cel mai pretențios RPG

**Rainbow 6:
Eagle Watch**
Antitero în acțiune

**Star Wars:
Rogue Squadron**

Pilotează pentru rebeli
și pentru glorie

**Loose
Cannon**

Do it for money,
do it for fun

Messiah

Cineva acolo sus ne iubește

CD-ul conține:

Demo

Worms Armageddon
Machines
Rollcage
Imperialism 2
Tomb Raider 3
Half-Life: Uplink
The Longest Journey



Are you ready?



Promisiuni

Cu toți știm că în afară de calitatea unui joc, ca să se vândă el trebuie promovat puternic, astfel încât tot gamerul de pe stradă să fi auzit de acel joc și să-l aștepte cu sufletul la gură. Și să-l cumpere când apare, că firmele nu trăiesc din păreri, aprecieri etc.

Și așa, companiile producătoare încep campania publicitară cu luni (câteodată chiar un an) înainte de a lansa un joc, promițând că va fi cel mai mare, mai tare și mai mult lung decât verde din genul lui. Câteodată fac publice și ceva screenshot-uri, ca să se și vadă asta, dar cel mai adesea nu. Partea proastă cu screenshot-urile este că arată cât de frumoasă este grafica și interfața, dar nu spun nimic despre partea de, cum îi zice, „playability”. Grafica este totdeauna uluitoare, că în ziua de azi e o excepție să fie altfel. Și tot grafica este primul lucru care contează, pentru că mai nimeni nu ia un joc dacă personajele par decupate cu toporul din peisaj și se vede pixelul cât capacul de la gura de canal. Dacă jocul are grafică OK, atunci este jucat mai departe. Dacă nu, adio. Se aruncă la lada cu gunoi a istoriei.

Dar nu despre grafică vreau eu să vorbesc, ci de așteptarea pentru un joc și tâmbălăul care se face cu mult înainte de lansare. Vă aduceți aminte de Dune 2000? Așteptat un an, promitea revoluționarea Real Time Strategy-ului. Reclame peste tot, nu găseai pe nimeni care să nu fi auzit de el, decât dacă a trăit la Polul Nord. Sau Sud. Și ce a ieșit? Un Dune 2 cu o grafică mai *hi-resolution*, două-trei unități noi și filme cât să umple un CD. Păi ce, asta-i revoluție? Dune 2000 e un RTS mai slab decât multe pe care le-am văzut în '96 și '97. Nu că ar fi chiar submediocru, dar nu

aduce nimic nou. Dar nimic, adică zero absolut, de îngheață cerebelul în cutia craniană. Odihnească-se în pace. Dune 2000, nu cerebelul.

Ei, și acum să trecem la **ADEVĂRATUL, GLORIOSUL, MULT AȘTEPTATUL** Command & Conquer: Tiberian Sun. Nu știu de când îl așteptați voi, dar eu număr mai bine de doi ani de când bat pasul pe loc, de mă dor tălpile, așteptându-l. Noroc că între timp a mai fost un Starcraft, că altfel mă însciriam voluntar la congelatul până în anul 2005, până când sper că apare și Tiberian Sun.

Prin toamna trecută, Westwood a anunțat că nu mai are mult și îl vom vedea la față pe soarele tiberian. Apoi se vorbea ceva că prin martie, aprilie, jucătorii și-ar vedea visul cu ochii, mai ales cei care au plătit deja pentru acest TS, și nu-s chiar puțini. A venit și martie, TS n-a apărut, însă Westwood spune că a fost întârziat din nou, nu a mai dat o dată exactă, dar zice-se că prin vară apare și TS. Ca să nu fie la concurență cu eclipsa, probabil.

Mie mi-e frică să nu se întâmple cu TS ce s-a întâmplat cu Dune 2000. Adică să fie numai publicitatea de capul lui (la capitolul asta ar lua clar nota 10, eventual și coroana de premiant). Și jocul, atunci când o apărea, să nu fie decât un alt exemplu de autoplagiere al unei soluții reușite, așa cum a fost același Dune 2000. Sper să mă înșel. Mai ales că nu uit cine este Westwood: inventatorul genului RTS.

Mai sper și că aceasta e ultima amănare. Să nu se mai întâmple ca anul trecut, când o mare revistă de jocuri americană a declarat TS cel mai bun joc al anului.

Ganeșcu

LEVEL
International Game Magazine

B-dul Victoriei Nr.12
Et. 1 - 2200 Brașov

Tel/Fax: 068/150886,
068/153108

E-mail: level@chip.ro

General Manager:

Dan Bădescu

Product Manager:

Florian Răileanu

(Mr. President)

Secretar de redacție:

Cătălina Lazăr

Redactori:

Claudiu Levente (Claude)

Sergiu Zichil (Sergio)

Bogdan Drăgan (Wild Snake)

Nicolae Floristean (Nyk)

Cristian Pop (Dr. Pepper)

Marius Ghinea

Managing Editor:

Daniel Dănilă

Grafică și DTP:

Sorin Gruia

Publicitate:

Krisztina Brassai

Zsolt Bodola

Cătălin Radu Sterea

Marketing:

Leonte Mărginean

Contabilitate:

Maria Parge

Eva Szaszka

Distribuție:

Ioana Bădescu

Leonte Mărginean

Adresa pentru

corespondență:

O.P. 13, C.P. 4,

2200 Brașov

Pentru distribuție contactați:

AS-COM SRL, tel: 01/2228542

Pregătire Filme:

Artur REPRO LTD, Ungaria

Montaj și tipar:

Veszpremi Nyomda RT,

Ungaria

LEVEL este membru fondator
al Biroului Român de Audit al
Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între
orele 13.00 și 15.00.

Cuprins

Editorial 3

Cuprins 4

Cuprins CD 6

Actualități 8

First Look

Gothica 16

Un RPG de calitate care aduce foarte multe elemente noi. Una dintre acestea este opțiunea multiplayer.

Road Wars 18

Viteză, gloanțe și mașini puternice. Ce să mai vorbim, o adevărată aventură pe patru roți.

Summoner 20

Iată un joc care se anunță a fi unul dintre cele mai tari RPG-uri ale acestui an.

Omikron – The Lost Soul ... 22

O experiență pe care nu trebuie să o ratezi din genul third-person action.

Preview

Loose Canon 25

Un vânător de recompense, câteva mașini tari, ceva acțiune piperată și... obținem un joc de acțiune și aventură.

Midtown Madness 28

Un joc în care veți regăsi adevărata plăcere de a juca un simulator auto.

Fly! 30

Simulator de zbor în care vom învăța cum se pilotează un avion.

Messiah 32

Un joc care ne îndeamnă să credem că totuși cineva acolo sus ne iubește!

Rollcage: No Rules, No stop

Racing 34

Un joc cu mașini în care orice este posibil.

Wheel of Time 36

Creat pe engine-ul din Unreal, Wheel of Time se anunță a fi un joc de acțiune de cea mai bună calitate.

Majesty: Sovereign of Ardania 39

Să nu credeți că să fii rege este așa de ușor. Un exemplu elocvent este acest joc.

Review

Turok2: Seeds of Evil 43

O continuare reușită a celor de la Iguana Entertainment, în care Turok are o misiune mult mai grea.

Future Cop L.A.P.D. 46

Un joc în care regii crimei își fac de cap, iar poliția le face față din ce în ce mai greu.

Trespaser 53

Vânătoare de dinozauri! Aveți grijă că nu aveți de-a face cu iepurașii!

Worms Armageddon 56

Un joc de acțiune cu accente comice.

SuperBikes 58

Un simulator de curse moto care cu siguranță vă va capta atenția.

Monaco Grand Prix Racing

Simulation 2 60

Cei de la UbiSoft ne-au cam dezamăgit de data aceasta.

Rainbow6 Eagle Watch ... 62

Operațiuni militare și misiuni dificile, este ceea ce vă oferă acest joc de acțiune.





**Star Wars:
Rogue Squadron 64**

Dacă ați jucat Star Wars nu veți avea probleme cu acest joc. Însă este vorba de ceva diferit.

South Park 66

Un first person shooter în care trebuie să uciți tot felul de orăzăni.

**Heroes of Might and
Magic 3 68**

Nu cred că acest joc mai are nevoie de vreo prezentare.

Review Special

Electronic Arts 74

Una dintre cele mai tari firme realizatoare de jocuri pe calculator.

SimCity 2000 76

Toată ziua țipați că primarul e de vină pentru găuri, mizerie și becuri. Să vedem cum vă descurcați voi!

Dungeon Keeper 77

Aveți ocazia să fiți răi și să umpleți de teroare un loc plin de soare și liniște!



Theme Hospital 78

Să vă văd cum vă descurcați în postura de director de spital.

Dark Omen 79

O poveste frumoasă care se desfășoară într-un cadru mitic, într-un loc numit The Warhammer World.

Need for Speed 2 80

Un joc care nu cred că mai are nevoie de vreo prezentare. Ajunge doar NFSII!

Nuclear Strike 81

Un alt simulator de elicoptere de la Electronic Arts.

Fun Stuff 82

Don't you dare to miss that! It's about: Ho ho ho! Hi hi hi! Ha ha ha!

Playstation

Grand Turismo 84

Chiar dacă este un joc mai vechi, Grand Turismo este un simulator auto foarte reușit. Merită să-l încercați și voi.



Nintendo

Buck Bumble 87

Lumea văzută prin ochii unei albine.

Hardware 88

Tendințe de viitor ale plăcilor de sunet și...

Multimedia 90

Pachet multimedia dedicat istoriei. Ceva cultură prinde bine oricui!

Chat Room 94

Let's have a nice chat about you and me and of course, about LEVEL!!!



Cuprins CD

Playable demos

Aliens vs. Predator – Alien – Fox/EA

Hey!!! După Predator și Mariner, apare și cel mai temut inamic din întreg universul. Bun venit celui care lipsea. Demo-ul lui Alien a apărut.

Half-life: Uplink – Valve/Sierra

Neoficial cel mai bun joc al anului trecut, are în sfârșit propriul demo. Să încercăm misiuni noi nouțe, care nu apar în jocul original.

Imperialism 2 – SSI/Mindscape

O strategie turn-based din perioada colonizării lumii noi. Nimic special, dar totuși un joc drăguț.

Lander – Psygnosis

Un shooter futuristic, în care vei avea de îndeplinit diverse misiuni pe diverse planete. Vei lupta în continuu cu forțele gravitaționale.

The Longest Journey – Funcom

Un joc frumos de aventuri cu o tânără studentă, April, care călătorește într-o zonă în care se întâlnesc două lumi paralele. Va fi un adevărat blockbuster.

Machines – Acclaim

O strategie realtime 3D în care vei controla întreceri între mașini inteligente într-o lume extraterestră.

Rollcage – Psygnosis

Îți va ridica sigur nivelul adrenalinei în sânge. Nu ai timp să gândești, ci doar să conduci.

Tomb Raider 3 – South Pacific – Core/Eidos

Un nou demo al lui Tomb Raider 3. De această dată Lara se va afla pe plajele Pacificului de sud.

Turok 2 – Iguana/Acclaim

Turok, vânătorul de dinozauri are o nouă misiune în care trebuie să salveze Pământul. Dați-i o mână de ajutor.

Worms Armageddon – Team 17/Hasbro

Un alt joc Worms care include misiuni speciale pentru un singur jucător.

Actua Soccer 3

Următorul Actua Soccer. Nu-i rău, dar nu se compară cu FIFA 99.

ProPilot 99

O nouă versiune de simulator de avioane de la creatorii lui Red Baron.

WLS '99

O versiune nouă a unui joc bun: World League Soccer. Singura îmbunătățire este prezența lui Michael Owen.

Field & Stream Trophy Buck

Un joc nou de la Sierra Sports, care de fapt nu este un sport ci doar o partidă de vânătoare.

Hotshots

Battlezone 2 – Activision

Primul joc din această serie a fost bun, dar nu a urcat în topuri. Continuarea se pare că o va face. O grafică mai bună, o interfață mai ușoară, acțiune mai palpitantă.

Diablo 2 – Blizzard/Sierra

Așteptat de mult și mult întârziat, continuarea unui bestseller celebru, este departe de a fi complet. Totuși din screenshot-uri se poate vedea o grafică mai bună, personaje noi, orașe diferite, arme și vrăji.

Drakan – Psygnosis

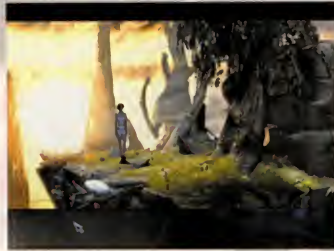
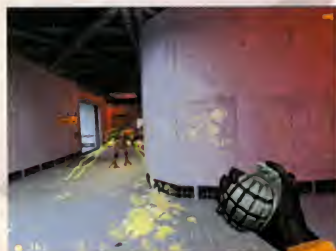
Un alt joc de acțiune 3rd person care aduce pe lângă o grafică bună un suport multiplayer pentru două tipuri de joc: acțiune folosind un dragon sau pe jos, cu sau fără arme.

Driver – GT

Amestec între NFS3 și Grand Theft Auto, cu grafică detaliată, mașini care se pot strica, orașe pline de viață, și bineînțeles polițiști care îți vor îngreuna misiunile.

F22 Lightning 3 – Novalogic

Al treilea simulator F22, cu grafică îmbunătățită, misiuni noi, arme nucleare, și un multiplayer care suportă tehnologie Voice-over-Net.



Flight Unlimited 3 – Looking Glass/Eidos

O altă continuare a unui simulator de avioane, având condiții meteo variabile, piste luminate corespunzător nopții, avioane noi, și o rezoluție excelentă.

Majestic – Ripcord

Variațiuni pe tema Heroes of Might & Magic, în care îți construiești diverse clădiri, extragi resurse, recrutezi eroi și explorezi lumi fantastice.

Pharaoh – Impression/Sierra

O strategie de tipul Caesar, dar de această dată avem de-a face cu Egiptul antic, în care transformi satele în metropole, și construiești desigur și piramide.

Quake 3 – id Software/Activision

Misiunile pentru un singur jucător sunt doar antrenament pentru multiplayer, care este inima jocului. Un nou engine, trei personaje din care poți alege, etc.

Street Wars – Studio 3/Infogrames

Un joc de strategie de pe vremea gangsterilor. Vei construi clădiri în Chicago, și vei putea folosi mita, amenințările, și chiar crima pentru a-ți învinge rivalii.

Theme Park 2 – Bullfrog/EA

O continuare uimitoare cu detalii incredibile, 3D, o grafică plăcută, și o interfață extrem de ușoară.

Wheel of Time – Legend/GT

Un joc ambițios care folosește engine-ul lui Unreal. Totuși mai are mult până la a-l ajunge pe acesta.



WM – Trecision

Un joc de acțiune 3D de la creatori lui Nightlong, care folosește atât prima cât și a treia persoană, și două personaje, cu care vei explora castele, vei înota și te vei cățăra.

Shareware

AccelerateCD 1.1

Bun pentru cei cu CD drivere mai leneșe, folosește sistemul de scriere pe hard-disk pentru accesare.

CacheManager

Program pentru memoria CACHE în Windows 9x. Poți modifica manual minimul și maximul, sau poți alege configurații predefinite.

CPU Idle

Minutat pentru cei care fac overclock procesorului. După rularea programului, acesta va include în procesor instrucțiunea HLT care-l va opri și va începe să-l răcească. Se recomandă să se folosească cu programul Motherboard Monitor.

CPU Mark 99

Un simplu program utilitar pentru testarea procesorului.

MotherBoard Monitor

Program pentru măsurarea temperaturii procesorului, pentru placa de bază, cooler, etc.

MoreRAM

Pentru sisteme cu memorie puțină. Poate elibera parțial memorie, grăbind programele de sub Windows.

PicaView

Program pentru vizualizarea imaginilor, destul de bun.



Sonique

Mp3 player, probabil succesul WinAmp-ului mai ales datorită aspectului grafic.

SysInfo

Analizează și monitorizează componentele precum procesorul, memoria, monitorul, etc.

ToggleMouse

Program pentru setarea mouse-ului (cursor, viteză, doubleclick etc.).

WindowBlind

Program pentru setarea design-ului pentru Windows 9x.

WinRAR 2.5b

Cea mai nouă versiune a popularului program de compresie a datelor. Un pas important în privința graficii și vitezei.

Updates

Baldur's Gate v1.1.4315
Dark Vengeance v1.1
Falcon 4.0 v1.04
FIFA 99 v1.11
Quest for Glory 5 v1.1
Thief v1.33

Themes

Blade
SoulCalibur
Southpark
Starcraft: Broodwars

Drivers

DirectX 6.1
Riva TNT

3Dfx Voodoo 1, 2





Clans – Strategy First

Direct din studiourile lor aflate undeva prin Suedia, Strategy First se pregătește să lanseze o nouă bombă RPG, Clans. Acest fantasy RPG ne va trimite într-o lume mistică ce nu cu mult timp în urmă fusese sub dominația unui demon foarte puternic. Cu multe secole în urmă influența malefică a demonului învrăjbiase frate cu frate, clan cu clan. Tocmai când

națiunile erau pe punctul de a pieri, liderii acestora s-au luminat subit și s-au unit pentru a crea The Crown of Peace cu care au îngrădit forța monstrului. Însă anii au trecut, liderii care au participat la creație au murit de mult, iar omenirea a început să uite cât de importantă era moștenirea ce o primiseră. Demonul, care în tot acest timp așteptase momentul propice pentru a se răzbuna, atacă din nou învrăjbind clanurile. Au urmat ani grei de război, până când noii conducători s-au decis să-și trimită cei mai buni oameni să se lupte cu



demonul. Iar noi vajnici eroi în halat și papuci de casă vom reprezenta una dintre cele patru clase: elf, warrior, dwarf sau barbarian. Vom împrăști sânger în stânga și-n dreapta atât în single cât și în multiplayer alături de alți trei prieteni (sau poate nuli). Fără acceleraretoare 3D (oare?) vom da ochii cu o grafică pe 16 biți destul de drăguță și o perspectivă 3D a personajelor. Deși pare un pic depășit de tehnologia actuală, Clans vrea să fie un RPG clasic și atrăgător fără să necesite resurse PC foarte puternice.



Rage of Mages II – Monolith

Rușii de la Nival au dat lovitura în octombrie cu Rage of Mages. Și iată că deja, harnici și muncitori cum sunt, au anunțat deja pentru aprilie continuarea Rages of Mages II: Necromancer. De fapt, lucrul la acest al doilea joc al seriei a început imediat ce a fost gătat primul. Iarăși vom avea parte de un real-

time strategy cu peste 43 de misiuni non-liniare și cu foarte, foarte mult RPG. Misiunea principală a jocului este să dai de lăcașul Necromancerului și într-o bătălie finală să-i învingi armata de undeads. Peisajul în care se va desfășura acțiunea

de eroi, ca și arsenalul (arme, armuri, magii etc.). Noutatea cea mai de seamă în domeniul magilor vor fi summonurile și necromancy, cu care vei putea crea armate întregi. Multiplayer-ul a fost și el prelucrat un pic adăugându-i-se hărți noi și mărindu-se numărul de jucători la 16. Dacă versiunea anterioară distribuită de Monolith a avut de suferit la capitolul traducere, de data aceasta nu vor mai fi probleme.



are până în acest moment cele mai multe îmbunătățiri. S-au introdus teritorii noi, iar o hartă cuprinde acum mai multe forme de relief. Cum e și normal la o continuare, s-a mărit numărul de monștrii și



Brunswick First Strike Bowling

THQ a anunțat intenția sa de a publica Brunswick First Strike Bowling dezvoltat de THQ cu sprijinul Game FX Studio. După cum spune și titlul, este vorba de un simulator de bow-

ling și data de apariția a fost stabilită pentru începutul verii. Brunswick First Strike Bowling este dezvoltat pentru a oferi suport pentru procesorul Intel Pentium III și pentru cele mai răspândite acceleratoare 3D. Mai multe detalii puteți găsi la www.thq.com

O idee genială

Accolade a pus bazele unei acțiuni în urma căreia gamerii din toată lumea vor putea beneficia de numeroase avantaje. Astfel, fanii jocului Redline care vor putea să pună la dispoziție un server

opt ore pe zi, timp de 30 de zile vor primi din partea firmei Accolade o serie de jocuri gratuite, inclusiv Redline. Poate or să se găsească amatori și-n rândul românilor. Încercați. Nu aveți decât de câștigat.

ELECTRONIC ARTS ESTE ÎN ROMANIA

MAXIS • EA SPORTS • JANE'S SIMULATIONS • BULLFROG • ORIGIN • NOVALOGIC

UN NOU MAGAZIN

Adresă: B-dul M.
Kogalniceanu 5
Tel/Fax: (01)

3125524

ÎN BUCUREȘTI

JOCUL LUNII ESTE:

PREMIER LEAGUE MANAGER 99

THE F.A. PREMIER LEAGUE
FOOTBALL MANAGER 99



Madden's NFL 99
NASCAR 99
NBA LIVE 99
NHL 99
FIFA 99
World Cup 98
Madden's NFL 99
F16/Mig 29
Andrea Racing
JoyPad
Promo
Island Air Force
NHL 98 JoyPad Promo
Dungeon Keeper Gold
Classic
Fighter Pilot
Prophecy Gold
Moto Racer 2
Populous - The
Beginning
FIFA 99
Test Drive 4x4
TriSpanner
ESPN X Games Pro
Boarder
NBA LIVE 99
Test Drive 5
The Vegas Courses
(Add on for Tiger
Woods)
WW II Fighters
Blade Runner Classic
C&C Classic
C&C Red Alert
C&C World Wide
Warfare (C&C; C&C
Red Alert, Mission

disks)
Future Cop LAPD
Lands of Lore 2
Classic
Rococo
SimCity 3000
Superbikes
Battle Group
Sid Meiers Alpha
Centauri
Darkstone
Delta Force
Rollerball
A10 Tank Sparker
NASCAR 99
Rebelle
Ultima Ascension
Lands of Lore 3
World Cup Cricket
Dungeon Keeper 2
Big Air
Tiberian Sun
Allied Longbow
Classic
ATF Classic
Beasts & Bumpkins
Classic
Commander 3 Gold
Cricket 97 (Ashes)
Croc
Dark Omen
Darklight Classic
Deadlock: Shrine
Wars
Dune 2000
Jant's F15
FA Premier League

MANAGER
FIFA Soccer Manager
Classic
FIFA: Road to the
World Cup 98
K&N Classic
LBA 2 Classic
NBA 98 JoyPad
Need for Speed 3
Need for Speed II
Classic
NHL 97 Classic
NHL 99
Privateer 2 Classic
Queen: The Eye
Sim Safari
Syndicate Wars
Classic
The Arsenal C&C
Red Alert & After
math (Double Pack)
The Tournament
Courses And on
The TPC Courses -
Add on
Tribal Hospital
Classic
Tiger Woods 99
Ultima Collection
Ultima Online
USNF 97 Classic
Wargames
Wing 4 Classic
World of Combat
2000
X Files The Game



BEST COMPUTERS ESTE UNIC DISTRIBUTOR ELECTRONIC ARTS ÎN ROMÂNIA. JOCURI EN-DETAIL SE
GĂSESC LA MAGAZINUL DIN PASAJUL LIPSCANI. INFORMAȚII LA TEL: 092556510 SAU 3102832 PENTRU
RESELLERI SE ACORDĂ PREȚURI FOARTE AVANTAJOASE. CĂUTĂM RESELLERI ÎN TOATĂ ȚARA.

ELECTRONIC ARTS

Magazinul tau de calculatoare

BEST COMPUTERS

ADRESA: PASAJUL LIPSCANI B-DUL IC BRATIANU. BUCUREȘTI. TEL 310.28.32 FAX: 6795742



PC-CD



Add-on pentru Blood 2

GT Interactive și Monolith au realizat un add-on pentru ultimul lor succes Blood 2. Acesta poartă numele de Blood 2: The Nightmare Levels. După înfrângerea lui The ancient One, Caleb și The Chosen se reîntorc. De data aceasta vor da piept cu Nightmare o creatură psionică extrem de puternică. Noutățile cu care se laudă acest add-on sunt: patru nivele noi de single în care veți înfrunta cele mai înfricoșătoare coșmaruri, șase scenarii de multiplayer, un nou mod de joc multiplayer, Blood Ball, în care veți juca fotbal cu țestele celor uciși, adversarii noi dintre care amintesc doar pe Gremlin, Nightmare și Cultist, ce pot fi aleși în multiplayer și arme noi printre care shotgun-ul și flayer-ul.



Hidden and Dangerous

– Talonsoft

Rainbow Six și Spec Ops au impus un gen nou de jocuri acțion cu o priză imensă la public. Iar reacțiile producătorilor nu au întârziat să apară. Talonsoft are în producție un nou joc gen Rainbow Six, intitulat Hidden and Dangerous. Acesta conține un număr de șase campanii cu un total de 23 de misiuni situate în peisajul celui de-al doilea război mondial. Ca și în Rainbow Six,



vei avea parte de salturi, cățărături și căderi spectaculoase atunci când ești nimerit. Talonsoft a anunțat că jocul va fi gata în vara aceasta.



Force 21 – Red Storm Entertainment

Pe 1 martie, Red Storm a scăpat primele vești în legătură cu unul dintre cele mai recente proiecte ale lor, Force 21. Acesta se vrea un strategy-action în care jucătorul se va afla la comanda unor divizii

mecanizate, adică tancuri, elicoptere, artilerii și alte echipamente de luptă electronice. Ce să faci, dacă China s-a hotărât să invadeze Rusia! Trimți cel mai tare comando pe care îl ai, Force 21, pentru a-ți ajuta foștii dușmani și actualii aliați. Și nu va lipsi nici multiplayer-ul, deci deathmatch-urile.



LEVEL Best Computers

Din acest număr aveți posibilitatea să câștigați o serie de premii oferite de Best Computers. Debutul îl face Populous 3, urmând ca în numerele următoare concursul să continue cu alte premii interesante.



1 Unde s-a desfășurat Populous Party-ul ?

- a) Praga, Cehia
- b) Berlin, Germania

2 Pe ce dată a fost organizat acest party ?

- a) 11 decembrie 1998
- b) 5 decembrie 1998

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat Populous Party-ului din numărul de februarie al revistei.

Tombola LEVEL și Best Computers

Răspundeți la întrebările alăturate, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 13, C.P. 4 2200 Brașov.

1 2

Nume, Prenume:

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Loc. Cod Județ

Telefon: E-mail:



Bestiary

– ElectroTech Multimedia

Bestiary este un joc de strategie real-time produs de o firmă rusească ce încearcă să-și croiască un drum în inima gamerilor. Bestiary combină elemente clasice desprinse din Warcraft și Warham-



mer cu tehnologia modernă a sfârșitului de mileniu, presărând și câteva elemente de RPG. Toată acțiunea se petrece într-o lume imaginară a animalelor în care eroii principali sunt pisicile, de o parte, și șoarecii de cealaltă parte. Restul animalelor, câini, urși, vulpi, răși, castori sunt fie aliați ai acestora fie neutrii. Să te crucești nu alta ce poate scoate mintea omenescă atunci când este vorba de distracție.



Nocturne – Terminal Reality

Anul 1920. Un detectiv particular. Deja vă duceți cu gândul Humphrey Bogart! Doar că acest detectiv are puteri supranaturale și nu este eroul unei pelicule clasice, ci al unui nou joc action aflat în lucru în studiourile Terminal Reality.



Chiar dacă lumea nu știe, vampirii, zombies, fantomele și alte astfel de creaturi sunt printre noi, iar misiunea eroului nostru este să aibă grijă ca prezența acestora să nu ne deranjeze. Prin toamna acestui an vom începe călătoria pe glob în căutarea fenomenelor paranormale și, acolo unde putem, le vom rezolva.



Asheron's Call

Iată că firma Microsoft are planuri mari pentru viitor. Este vorba despre Asheron's Call, care se anunță a fi un RPG care va fi pe placul nostru, gamer-ilor. Este vorba despre un tânăr războinic care participă la un fel de turneu al celor



mai curajoși bărbați. Mediul în care se desfășoară acțiunea jocului este realizat într-o grafică 3D de calitate. Firma care a realizat Asheron's Call se numește Turbine Entertainment. Ceea ce aduce nou acest produs este faptul că și se oferă libertatea de a îți modela personajul cu care vrei să participi la turneul de care vă vorbeam. Astfel poți să alegi de la culoarea ochilor până la înălțimea sau culoarea pielii. Cine știe poate puteți să creați pe cineva care seamănă cu voi. Veți beneficia de câteva arme. Una dintre acestea este sabia. După câte am citit este posibil ca Asheron să semene cu Ultima Online. Sper ca acest joc să se ridice la înălțimea așteptărilor noastre pentru că eu unul de mult nu am mai jucat un RPG de calitate.

The Special Defense Fleet

Derek Smart, creatorul simulatorului de acțiune Battle Cruiser 3000 AD 2.0, a relatat că intenționează să realizeze o competiție BD3K 2.0 care va purta numele de The Special Defense Fleet. Câștigătorul primei competiții care se va desfășura în teritoriul Gammulan va fi fericitul posesor al unei plăci 3Dfx Voodoo 2 de 12 MB. Competițiile care vor urma,

vor avea drept premiu o placă 16MB nVidia, o placă de sunet Diamond MX300 sau o placă grafică NEC PowerVR. The Special Defense Fleet competition este acum online. Regulile oficiale se pot citi pe pagina SDF la www.bc3000ad.com.

Frumusețea întruchipată

IcePick Games au anunțat de curând că planuiesc lansarea unui titlu de acțiune/aventură pe nume BankHeist, în care rolul principal va fi jucat de o polițistă super-tare,

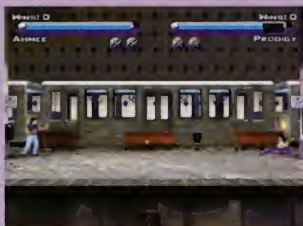
Stephanie. Rolul Stephaniei va fi jucat de modelul/actrița „Roxi”.

Rainbow Six apare pe Playstation&N64

Realizatorii lui Rainbow Six, Take Two Interactive și Red Storm au hotărât că a venit timpul să apară și versiunea de Playstation a acestui joc, mai exact în luna mai a acestui an.

The Untouchable

Mortal Kombat s-a instaurat cu tiranie în fruntea jocurilor beat'em'up. Power Media încearcă să-i amenințe poziția cu un produs ce tocmai a fost lansat, The Untouchable. Power Media ne-au pus la dispoziție șaisprezece luptători, buni cunosători ai artelor marțiale. Luptătorii au diferite caracteristici: forță, viteză, rasă sau sex, iar stilurile lor de arte marțiale sunt foarte diferite. Toate acestea duc la o di-



versitate mare de strategii de luptă. Toate acestea trebuie stăpânite foarte bine, dacă vrei să ai vreo șansă în fața domnului Untouchable.



Babylon5 - Sierra FX

În curând, gamerii de peste tot vor putea intra în lumea, de-acum foarte populară, a serialului Babylon 5. Așa cum probabil că mulți dintre voi se și așteaptă, noul titlu este simulator de lupte în spațiu, în care, bineînțeles, gamerul intră în pielea unui comandant de navă. A fost anunțat deja



și un follow up al acestui titlu care va fi un action/adventure cu puternice influențe de Unreal. Babylon 5 s-a remarcat deja pe scena jocurilor, fiind catalogat de foarte mulți ca un produs genial din toate punctele de vedere. De-acum grafica bestială și sunetul extra-super sunt ceva obișnuit, jocurile cu adevărat reușite vor fi cele care vor fi simple de manevrat și care vor conține elemente noi. Babylon 5 tocmai asta promite!



Oni - Bungie Software

Cei care s-au lansat cu un joc de strategie și anume Myth, încearcă acum teritoriul noi: jocurile action. Și, culmea, mai vin și cu idei noi. În Oni, că despre el este vorba, personajul principal este Konoko, membră a TCTF (Technology Crime Task Force). Modul prin care ea luptă împotriva criminalilor este remarcabil, jumătate arte marțiale, jumătate tras cu gun-ul. Imaginați-vă un first person shooter în care ai o tastă pentru pumn și una pentru picior. Deci cu pumnii, picioarele,



armele și explozibilele ei s-a hotărât să pună capăt domniei sindicatului crimei. Rămâne fără muniție, nici o problemă, doi pumni la primul întâlnit și îi subtilizezi arma. Dacă nici ăsta n-o să fie un joc inovativ nu știu care o să mai fie.



Joc lego de curse pe calculator

Dacă în realitate jucările lego pot lua orice formă, de ce pe calculator nu am putea să creăm propriile mașinuțe de curse. O companie mică, dar cunoscută, High Voltage va crea un joc de curse pentru stațiile N64, în care mașinuțele sunt jucării lego ceea ce înseamnă că le putem da orice formă dorim.

Half-Life: un succes

Cel mai bine vândut joc al companiei Sierra (din ultimii 20 de ani) este Half-Life. Din acest produs s-au vândut peste jumătate de milion de exemplare la numai 8 săptămâni după lansarea lui pe piață. Serverele care sunt host pentru acest joc (în jur de 500) nu mai fac față numărului de gameri care accesează acest joc online. Se pare că după mult timp Sierra a dat lovitură.

Playstation la refuz

În Statele Unite s-au vândut în perioada noiembrie-decembrie în jur de patru milioane de unități. Aproape un milion de unități s-au vândut în timpul crăciunului. Iată câteva statistici legate de vânzări de la lansarea Playstation-ului. În SUA s-au vândut 19.350.000, în Japonia 14.250.000, iar în Europa 16.400.000 de unități.



Starlancer

Starlancer este un simulator de zbor în care lupta spațială se amestecă cu intriga și dramele unui război de supraviețuire. Povestea jocului este simplă. Marile țări ale lumii precum Statele Unite, Rusia, China, Marea Britanie au început războiul pentru ocuparea a cât mai multe teritorii, atât de pe Pământ cât și de pe alte planete din sistemul nostru solar. Tu ești unul din piloții echipei intitulate 45th Volunteers Squadron, echipă cunoscută pentru piloții buni pe care îi are. Peste 12 modele de

nave de zbor vom pilota și vom avea de-a face cu circa 80 de alte nave care vor survola cerul alături de noi (de la avioane de atac la transportoare Super Carriers).



Alien Resurrection

Fox Interactive spun despre acest nou titlu al lor că este un joc al supraviețuirii. Alien Resurrection este un action/adventure care tinde spre genul horror, adică alieni monstruoși și violenți pe deasupra. De fapt, jocul este o cursă contra cronometru pe coridoarele navei de cercetare Auriga care a fost infestată de sute, mii și milioane de alieni. Iar tu trebuie să faci scurtă la degetul de pe trăgaci din foarte mare dragoste pentru rasa umană (care nu vrei să dispară de pe fața Universului), dar mai ales pentru propria piele.



Rival Realms

Pentru toți fanii genului RTS se profilează o nouă surpriză: un joc construit pe engine-ul lui Warcraft II, cu o grafică care prezintă câteva asemănări cu acesta, dar, cum era de așteptat, și cu câteva îmbunătățiri

substanțiale. Dintre acestea, se remarcă prezența a trei rase în loc de două, anume oamenii, greenskins și elves, pentru fiecare dintre aceștia fiind planificate câte 20 de misiuni. Fiecare rasă va fi compusă din 14 tipuri de unități. Vor exista și 30 de monștri care vor distruge tot ce le va ieși în



cale. O altă noutate este reprezentată de posibilitatea antrenării trupelor pentru a câștiga experiență. Jocul a fost lansat pe la începutul lunii decembrie, producătorul fiind ... o firmă din România pe nume Romanian Activ Pub. Și trebuie să spunem că titlul de față este interesant și bine realizat. Check it out for a review!

Tombola LEVEL și Ubi Soft



Concursul Level și Ubi Soft continuă. Sezonul Formulei 1 debutează în martie. Trăiți-l alături de Monaco Grand Prix! Adicional câștigați trei ceasuri cu sigla Ubi Soft.



1 Cu ce constructor de mașini a colaborat firma Ubi Soft la realizarea lui Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 ?

- a) McLaren
- b) Renault
- c) Benetton

2 Unde sunt semnalate avariile pe care le suferă monopostul în urma unei coliziuni ?

- a) la garaj
- b) pe calculatorul monopostului
- c) pe ecran în stânga sus

Tombola LEVEL și Ubi Soft

Răspundeți la întrebările alăturate, decupați talonul și expediți-l pe adresa redacției noastre: O.P. 13 - C.P. 4, 2200 Brașov

1 2

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

Mai 1999

Release dates:



Oare ce ne aduce luna mai?

Thunder Truck Rally - Activision	- 1 Mai
Legacy Of Kain: Soul Reaver - Eidos	- 1 Mai
Revenant - Eidos	- 1 Mai
Total Annihilation: Kingdoms - Cavedog	- 2 Mai
Fleet Command - Electronic Arts	- 12 Mai
Quake III: Arena - Activision	- 13 Mai
F-22 Lightning III - Electronic Arts	- 15 Mai
Max Payne - 3D Realms	- 15 Mai
Hired Guns 2- Activision	- 15 Mai
HomeWorld - Sierra	- 15 Mai
ShadowMan - Acclaim	- 16 Mai
Werewolf: The Apocalypse - Activision	- 16 Mai
Star Trek: Birth Of The Federation	
- Microprose	- 16 Mai
Driver - GT Interactive	- 17 Mai
Alien Resurrection - Fox Interactive	- 24 Mai
BraveHeart - Eidos	- 30 Mai



TOP TEN

LEVEL

International Game Magazine

LEVEL
Interviu



Mr. President

Eu sunt seful
Mai e nevoie de
vreun comentariu?

1. Tomb Raider III
2. Half-Life
3. NFS III
4. Final Fantasy VII
5. Rayman

Marius Ghinea

Calm, relaxat,
cu genunchii flexați.
Arma fumegă leneș
în colțul gurii.

1. Civilization I&II
2. Little Big Adventure
3. Unreal
4. Dark Earth
5. Sentinel



Wild Snake

De ce Wild Snake?!?
Pentru că am fost, sunt și
voi fi un rebel al naibii de
cuminel!

1. Need For Speed III
2. Half Life
3. Quake II
4. Deer Avenger
5. Test Drive 5



Topul cititorilor

Loc Titlu Producător

- | | | |
|-----|-----------------|-------------|
| 1. | StarCraft | Bucuresti |
| 2. | NFS III | EA |
| 3. | Age of Empires | Ensemble |
| 4. | Tomb Raider 3 | Eidos |
| 5. | MK 4 | Midway |
| 6. | Half-Life | Sierra |
| 7. | Quake 2 | ID Software |
| 8. | Commandos | Eidos |
| 9. | Ultimate Soccer | Sierra |
| 10. | NBA 99 | EA Sports |

Claude

Un idealist care trăiește
numai cu capul în nori (și la
propriu și la figurat).

1. Master of Orion
2. Thief: The Dark Project
3. Heroes of Might and Magic II
4. Civilization
5. NBA 99

Nyk

Pierdut în spațiu, în
zările albastre... stau voinic
și privesc spre infinit...

1. Need for Speed III
2. Quake II
3. StarCraft
4. Age of Empires
5. Diablo 2



Sergio

M-am îngreșat de
când mă distrez cu
rubrica de Fun Sutff. O
duc bine!

1. Age of Empires
2. Stracraft
3. Need For Speed III
4. Half-Life
5. Unreal

TOP TEN

Care crezi că sunt cele mai bune jocuri?

Scrie alăturat 10 jocuri pe care le consideri „tari”,
în ordinea preferințelor tale și expediază talonul
pe adresa redacției:

O.P. 13, C.P. 4, 2200 Brașov

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

International Game Magazine

LEVEL

GOTHICA

Se va schimba ceva în lumea RPG-urilor ?
Ce-ar fi să aflăm în continuare.

Cred că numai după titlu v-ați cam dat seama despre ce este vorba în joc. Elementele de magie vor constitui mediul unui RPG care în stadiul acesta de început promite multe. Suntem aruncați într-o lume plină de magie, de tot felul de creaturi, cu spiriduși drăgălași și pașnici, cu goblinși care încearcă să te păcălească în orice fel posibil, cu oameni de cea mai joasă speță, toate legate între ele prin nenumăratele și diversele magii pe care le întâlnești la tot pasul. Este o lume asemănătoare poveștilor din romanele fraților Grimm sau Tolkien. Îți dai seama mai ales după schițele făcute de creatori pentru diferitele personaje ce apar în joc (hidoase, de toate mărimile). Există în joc două părți: cea a forțelor întunecate care s-au gândit că ar fi un moment numai bun să cucerească lumea, și forțele binelui care încearcă să se opună, să păstreze lumea așa cum este, pașnică și fericită. Așa că avem posibilitatea fie să distrugem lumea, alăturându-ne băieților răi, fie să apărăm lumea de acești băieți răi.

Aceste lucruri se vor întâmpla prin tot felul de scenarii, care au loc fie în întunecatele orașe construite de oameni, fie prin locurile frumoase și liniștite în care își duc viața spiridușii (ăștia trăiesc în case construite în copaci). Ne vom plimba pașii prin tot felul de tărâmurii, în care fiecare așezare are o cultură proprie și obiceiurile lor nu ne vor face tot timpul plăcere. Important este că vom călca într-o lume virtuală fantastică, al cărei engine

se aseamănă cu cel al jocurilor binecunoscute ca Quake și Hexen, dar adunate într-o poveste de RPG. Ca și în acele jocuri, engine-ul fizic este cât se poate de real, totul poate fi distrus și reacționează la diferitele acțiuni pe care le întreprinzi. Așa că ne vom plimba pașii printr-o lume plină de primejdii în care surprizele se vor ține lanț. Dacă suntem buni în ceea ce facem, surprize plăcute ne vor bucura ochii, dar dacă nu reușim să ne ridicăm la nivelul unui bun quester atunci vom avea de-a face cu tot felul de creaturi și orori care ne vor aștepta la tot pasul. Deci,



sunteți pregătiți să intrați în această lume fantastică ? Nu trebuie să răspundeți fără un avocat lângă voi.

Ceva facilități

Să vă fie clar. Dacă un joc nou vrea să aibă succes în lumea gamerilor trebuie să folosească tehnologia de ultimă oră, tehnologia 3D. Astfel, engine-ul pe care este construit acest joc folosește la maxim capacitatea acceleratoarelor

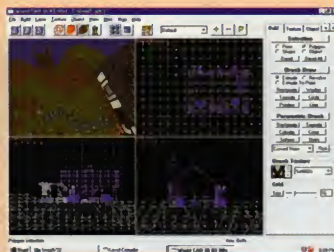


grafice, pentru a oferi un design cât mai bun și mai atrăgător. Vom vedea explozii impresionante care combină jocul de lumini cu distrugerea diferitelor structuri și obiecte. *Gothica* încearcă să introducă un nou standard în lumea role-play-urilor, să treacă de tradiționalul gen în care tot ce aveai de făcut era să te plimbi prin diferite scenarii, să aduni obiecte, să te lupti cu tot felul de creaturi pentru a descoperi nu știu ce secret. Asta nu înseamnă că liniile mari ale unui RPG nu se regăsesc și aici. Nu, tot va trebui să aduni item-uri, cum sunt cele pentru armură sau magie. Armele, precum și tot felul de lucruri care să îți îmbunătățească aceste arme (damage-ul, distanța la care trag), le vei găsi de asemenea pe parcursul jocului. Jocul a păstrat view-ul obișnuit acestui gen, cel de third person, dar camera va avea un număr nelimitat de unghiuri.

Tot mediul este interactiv și poți să faci o sumedenie de chestii, începând cu simpla des-chidere a unei uși (care pe deasupra mai și scârție) până la pornirea unui incendiu.

Dar să vă spun o fază cu un incendiu pe care l-am pornit eu. La





un moment dat am crezut că am dat de un capăt mort și pur și simplu nu mai știam ce trebuie să fac în continuare. Era un fel de baricadă făcută în întregime din copaci tăiați și aliniați. Am început să mă enervez pentru că am crezut că am dat de un joc în care la un moment dat nu mai știi ce trebuie să faci, te enervezi și lași baltă jocul respectiv adresându-i o listă întreagă de injurături. Dar mi-a venit o idee. Cu puțin timp în urmă găsisem o cutie de chibrituri și m-am gândit că poate, cine știe, aș putea să-i dau foc (măcar de nervi să văd dacă arde). Așa că am folosit cutia cu chibrituri pe mormanul acela de lemn și ce să vezi? A luat foc, iar focul era o delectare a ochilor, o



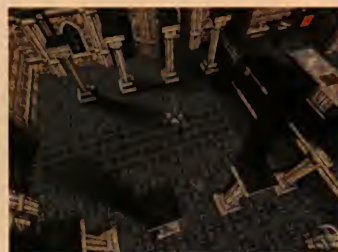
grafică bestială, parcă te aflai în fața unui șemineu, ți se făcea cald numai din imaginea flăcărilor și a jarului care sărea în stânga și în dreapta. Ați văzut brazi arzând după revelion? Cum sfârâie, iar flăcăurile, ba se ridică în aer, ba par să mocnească pentru a începe din nou să ardă puternic. Cam așa ardea și pe ecranul calculatorului

meu. Era ceva frumos. Am zis atunci că dacă tot nu pot să merg mai departe măcar am văzut ceva interesant. Dar după ce a ars bine acel morman de lemn, totul s-a transformat în cenușă și am putut să continui quest-ul meu.

Niscai personaje

Cât despre creaturile din joc, două cuvinte vă spun: modele procedurale. Ce înseamnă asta? Păi toată populația care se mișcă în joc este gândită individual. Fiecare caracter are propriile celule cenușii și face cam ce îl duce capul (sau AI-ul). Important este că nu vom avea o gloată de personaje care să se miște identic sau ca un întreg. Fiecare își coordonează propriile acțiuni, independent de ce face sau ce zice vecinul lui.

Personajul pe care îl intruchipezi în joc poate fi o ea sau un el, și apar datorită unor conflicte ce s-au iscat între două puteri magice. Fiecare caracter are avantajele și dezavantajele lui și tot în funcție de personajul ales scenariul jocului se poate schimba. Quest-ul se



schimbă în funcție de ceea ce faci în joc, de acțiunile pe care le întreprinzi (vorba aia, fiecare faptă cu răsplata ei). Un alt aspect ce mi-a atras atenția în joc a fost faptul că poți să combini diferitele energii pe care le găsești, pentru a forma noi magii.

Ca de final...

RPG. Este o lume în care nu știi ce te așteaptă. Spre deosebire de jocurile de shoot'em'up sau cele de șoferie, aici întâlnești tot felul de surprize care te ajută sau te încetinesc din quest-ul tău. *Gothica* are tot felul de elemente noi, care fac mult mai interesant acest gen, menite să atragă și pe cei care până acum numai la auzul de RPG au strâmbat din nas. Cam ce apare nou v-am povestit, dar cu un lucru vreau să vă mai plictisesc. Versiunea finală va avea și modul multiplayer. Primul RPG care va avea această opțiune. Ei, v-am trezit interesul despre joc sau nu?

Ny6

Technical data

Gen:
RPG
Producător:
Tinman Studios
Distribuitor:
Tinman Studios



Road Wars

Mașini puternice, viteză și arme. Cam asta este ce vă oferă acest joc. Sună bine, nu-i așa?

Iată un joc care cu siguranță va uimi în cel mai plăcut mod lumea gamerilor. Pe mine cel puțin m-a scos din minți. Este vorba de un nou joc prezentat de cei de la **Intense Entertainment** și realizat de **Phenom Productions**. Acesta are un nume deosebit de sugestiv care nu mai necesită nici un fel de explicații: **ROAD WARS**. După prezentarea a două simulatoare de curse auto și moto, Castrol Honda Superbike World Champions și Johnny Herberts Grand Prix World Champions, firma **Intense** s-a gândit că este timpul să aducă ceva nou, în această lume palpitantă a curselor gen arcade. În mod sigur, cei care au jucat Interstate 76 vor fi plăcut surprinși de noua realizare a celor de la **Phenom**. Realizatorii jocului afirmă că **Road Wars** este mai degrabă o combinație, după părerea mea destul de reușită, între Interstate 76, Carmageddon și Motorhead. Cu toate acestea, se pare că există foarte multe lucruri noi care diferențiază acest **Road Wars** de jocurile amintite mai sus și de celelalte de acest gen. În primul rând, avem de-a face cu personaje (adică piloții care vor conduce mașinile), cu personalități puternice și cu stiluri diferite de condus. În al doilea rând, în **Road Wars**, banii (dinerro), joacă un rol deosebit de important. De ce? Păi, să vă explic. Pe parcursul jocului va trebui să vă mai reparați din când în când mașina, să fi mai cumpărați ceva nou sau să fi mai lucrați puțin motorul. Poate așa mai câștigați un cal putere. În al treilea rând, mașinuța voastră va fi dotată cu o modestă mitralieră cu care veți putea da niște găuri de aerisire în mașinile celor care se pun cu voi sau care au nesimțirea și tupeul să vă supere. Mamă ce



mi-ar plăcea ca și Fordul meu să aibă așa ceva. Am o listă de trei pagini.

Dă-te bă' că... bum-bum... trag!!!

Mașina rula liniștită cu o viteză de croazieră de aproximativ 231,5784 km/h. Tocmai mă pregăteam să îmi aprind o țigară când am simțit în ceafă răsuflarea rece a unui fraier care se apropia amenințător. Cu un gest reflex am dus mâna la frâna de mână în timp ce cu cealaltă aruncam chibritul aprins pe geam. Un scârțâit sec de cauciucuri și mașina era întoarsă cu 180 de grade. Degetul arătător îmi tremura nervos pe trăgaciul gun-ului de pe mașină. A tras un foc de avertisment și nimic. Gagiul continua să se îndrepte spre mine când... Dar să revenim la joc. Personajul de care vă vorbeam. Cum care personaj? Pilotul care va conduce mașina. Deci, personajul de care vă vorbeam mai sus (sau, dacă vreți voi, pilotul), îl veți putea alege dintr-un număr de 12 indivizi care mai de care mai pricepuți într-ale condusului. Oricum, aceștia au niște nume originale și oarecum hazlii. Iată câteva mostre: Bud the Crud, Animal, Psycho, Nowhere Man sau Avenging Angel. Acești piloți vor putea alerga cu mașinile lor pe 10 piste sau mai bine zis trasee diferite între ele din toate punctele de vedere. Traseele au fost realizate într-o tentă futuristă, care contribuie la originalitatea acestui joc: City Assault, Slidewinder, Bad Lands sau Eight Ball. Unii dintre cei care vor pilota mașinile vor avea și alte calități mai speciale. Una dintre aceste îndeletniciri ar fi aceea de mecanic, pe care după părerea mea un adevărat pilot ar trebui să o aibă neapărat. După câte am citit



și am văzut pot afirma, fără a risca să mă înșel, că avem de-a face cu un joc de curse gen arcade, în care ai nevoie însă de o gândire strategică pentru a fi sigur că ieși învingător. După fiecare cursă pe care o veți câștiga veți primi o anumită sumă de bani. Acești bani îi veți folosi pentru eventualele reparații ale mașinii și pentru a vă îmbunătăți bolidul cu care concurați. Aceste îmbunătățiri ale mașinii constau în: cauciucuri noi, sistem de rulare, motor, arme sau vopsea. Dacă însă vehiculul tău a suferit stricăciuni foarte mari în cursa precedentă va trebui să plătești sume destul de mari pentru a-l repara și nu vă vor rămâne prea mulți bani pentru a-l face mai performant. Grafica jocului este deosebit de reușită. Cel puțin așa reiese din screenshot-urile pe care aveți și dumneavoastră plăcerea să le admirați. În ceea ce privește sunetul pot spune că este extraordinar. Sunetul motoarelor este foarte bine realizat. Acesta, combinat cu scârțâituri de cauciucuri și rafale de mitralieră creează o atmosferă pe care o întâlnim mai degrabă pe un câmp de luptă decât pe o pistă de curse. Efectele speciale sonore și vizuale combinate cu modul în care au fost realizate mașinile, ne fac să ne gândim la un joc de curse deosebit de reușit, pe care sunt sigur că l-ați jucat și anume Viper Racing. În versiunea demo pe care am avut deosebită plăcere să o joc nu se putea alerga decât într-o singură cursă. Oricum decât nimic, deocamdată este bine și atât.

Mess with the best, die like the rest!!!

Cel mai interesant aspect al jocului îl constituie momentul în care participați în Season Race. Aici este locul în care se vede cine este cel mai bun, cine



știe să scoată totul dintr-o mașină fără a o strica prea tare. Este vital să faceți tot posibilul să câștigați pentru că se joacă pe bani. Ceea ce vreau să spun este faptul că dacă veți pierde încontinuu nu veți reuși să vă îmbunătățiți mașina și într-un scurt timp veți avea cea mai slabă și mai stricăță mașină dintre toți concurenții. Road Wars va fi gata începând din luna iunie să vă uimească prin ceea ce aduce nou. Oricum, este vorba de un joc indicat gamerilor care sunt fani ai curselor gen arcade și nu numai. În general, majoritatea dintre gameri vor să joace un joc interesant, cu o grafică extraordinară, un sunet pe măsură și care să nu le dea prea multă bătaie de cap. Ei bine, pot spune că într-o mare măsură Road Wars este exact ceea ce au nevoie. Spun asta pentru că o mare parte din cerințele pasionaților de jocuri pe calculator sunt îndeplinite în acest joc. Bineînțeles, nu putea să lipsească suportul multiplayer care nu face decât să mărească plăcerea de a juca Road Wars. Nu pot spune că va fi unul dintre cele mai tari jocuri ale anului 1999, însă cu siguranță va fi unul dintre jocurile care vor aduce multe lucruri noi și originale. De obicei, acest gen de joc are o priză destul de bună la gameri. Asta pentru că astfel de întreceri în care scopul este să câștigi cu orice preț și în orice mod datează din cele mai vechi timpuri ale omenirii. Nu degeaba s-a născut zicala: „Scopul scuză mijloacele”. Oricum, eu, probabil ca și voi, aștept cu nerăbdare ca acest joc să apară și să văd cam ce este de capul lui. Cine știe, poate o să merite, I hope!!

Wild Snake



Technical data

Gen:
Action
Producător:
Phenom Productions
Distribuitor:
Intense Entertainment





S U M M O N E R



Summoner este un fantasy RPG la care Volition Inc. lucrează de aproape un an, mai exact iulie 1998. Producătorii vor să creeze cea mai incitantă și mai atractivă experiență RPG. Și, având în vedere cerințele spre care țințesc, Pentium II la 400MHz, trebuie să aibă grijă să nu ne dezamăgească. În primul rând s-a lucrat la engine, care trebuie să fie într-adevăr performant pentru a suporta complexitatea unui RPG și grafica unui adventure. În acest moment se lucrează la interfață și la sistemul de luptă pe care vom avea ocazia să le vedem într-un demo ce va fi lansat pe la începutul verii. Păi, să începem în stilul obișnuit, adică prezentându-vă povestea care constituie scheletul proiectului Volition Inc. *Summoner* este un amalgam ciudat de elemente din Ultima, Wizardry și Final Fantasy jocurile preferate ale programatorilor. O influență destul de mare o au însă și romanele specifice acestui gen precum Tolkien sau Earthsea, dar și mitologia, legendele și Shakespeare.

Once upon a time...

... un tărâm mistic numit Medeva. Era un ținut al magiilor, miturilor și superstițiilor, dar și locul unde se adunau toate cu-

noștințele și învățămintele sacre ale omenirii. Punctul de atracție al teritoriului era o insulă ciudată numită Iona, la fel ca fiica Zeului Apelor. Această insulă a fost cândva acoperită de ape și pe ea



și construisese Iona palatul ei. Însă, în urma unui pact între Zeul Pământului și Nga, Zeița Morții, insula a răsărit din mare, iar Iona, ființă acvatică, a murit. Plin de mânie și dorind să se răzbune, Zeul Apelor a otrăvit toate râurile de pe insulă, iar marea din jurul ei, chiar și în zilele cele mai senine este foarte frământată. Poate și datorită inaccesibilității ei, Iona este locul unde a fost construită The Great Library, păzită de călugării din mănăstire. Crescut și educat de membrii ordinului Ionian și înconjurat de mulțimea de cărți și pergamente ale marelui bibliotecar, the Summoner se pregătește pentru a-și înfrunta destinul. Forța unui magician este cunoscută, dar puterea unui Summoner, transmisă din generație în generație, nu are egal. El folosește niște inele pentru a aduce pe lume golemi, demoni și tot felul de alte creaturi și servitori



supranaturali. Pe cât sunt de apreciați, pe atât sunt și de temuți. Pe lume există două feluri de Summoneri: cei care au îmbrățișat cauzele nobile, Saviori, și cei care au trecut de partea haosului, Destroyer-i. Personajul principal este Joseph, care a moștenit puterea și însemnele Summoner-ului. Pe când era copil, Joseph a creat un monstru pentru a-și apăra satul de hordurile de navălituri. Din păcate, l-a scăpat de sub control și sub ochii lui măriți de groază demonul a măcelărit întreg sătucul. Rămas singur pe lume, și respins de toți din cauza acestei întâmplări nefaste, copilul își găsește un adăpost în casa lui Yago, un călugăr. Acum când armatele Oreniene atacă regatul, Yago îl convinge pe Joseph să plece în căutarea inelelor sacre ale Summoner-ului, pe care acesta jurase să nu le mai folosească. În drumul său se va alia cu alte personaje. Jekhar a cărui familie a fost ucisă de demonul creat de Jo-

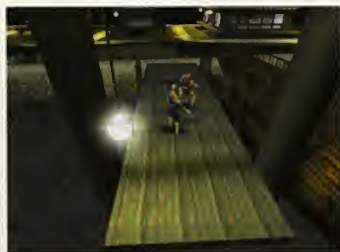


seph, a jurat răzbunare, dar cu toate acestea i se alătură eroului nostru pentru a-și salva tărâmul natal. Rosalind este o tânără studentă în magie, ce aparține ordinului Ionian. Deși are sânge de Summoner în vine, nu a moștenit și puterea acestuia și din această cauză e geloasă pe Joseph. Iar Flece care este un hoț și un asasin crescut pe străzile din Lenele.

Câte ceva despre joc

Buuuuuun! Povestea e frumoasă, e incitantă, dar important e ceea ce o să avem pe calculatoare.

Toate RPG-urile apărute până acum sunt fie first-person sau cu un 3D izometric. Engine-ul produs



de Volition Inc. pentru *Summoner* va permite o plimbare liberă sau controlată a camerei de jucător. Astfel ei doresc să lase gamerului șansa de a-și alege modul preferat prin care să privească acțiunea. Pe lângă aceasta va fi și întregul arse-



nal de efecte speciale, umbre, condiții atmosferice, manifestări ale magiilor. Volition Inc. vrea să realizeze o combinație fericită între Baldurs Gate și Unreal, dar cât de reușită va fi, vom vedea de-abia în 2000. Lumea în care va avea loc aventura lui Joseph este ceea ce a rămas în urma războiului dintre cei doi zei, al apelor și al morții. Adică o lume feudală europeană în sud și una mistică asiatică în nord, alături de care vor mai fi Insula Iona și ruinele unui imperiu distrus de forțele supranaturale. Joseph este ultimul Summoner în viață, iar altul se va naște de-abia peste opt generații. Ca în orice RPG, Joseph poate fi un pic prelucrat la începutul jocului, el putând fi fighter, thief sau mag. Totuși, opțiunile sunt destul de restrânse deoarece

producătorii vor ca eroul să evolueze foarte mult în timpul jocului. Același sistem clasic de puncte de experiență și trecere de la un nivel al altul care va crește îndemânarea eroului și îi va permite accesul la alte forme combative este folosit și în Summoner. Armele, scuturile, magiile și artefactele vor fi utilizate ca și până acum. La capitolul magii însă, Joseph, unicul capabil de acest lucru, poate folosi summonul pentru a-și întări armata atunci când are nevoie. Și când are nevoie? Păi atunci când se întâlnește cu monștrii. Aceștia sunt în cea mai mare parte demoni. Programatorii au renunțat la eternii goblin, gargoyle etc. și au creat proprii inamici, unul mai hidos decât celălalt. Oricum, cei doi mari dușmani care trebuie învinși sunt demonul creat de Joseph în



copilărie și împăratul care vede în Joseph o amenințare la adresa suveranității sale. Luptele se vor da în real-time, dar se va putea face pauză în orice moment. Volition Inc. vor încorpora în joc și multiplayer și chiar doresc să găzduiască Summoner pe Parallax Online, site-ul lor dedicat jo-curilor în rețea.

Lucrul continuă intens în studiourile Volition Inc., chiar dacă încă nu și-au găsit un distribuitor pentru Summoner. Oricum, mai au un an de zile până la lansare, în consecință, timp berechet să rezolve acest mic inconvenient.

Claude



Technical data

Gen:
RPG
Producător:
Volition Inc.
Distribuitor:
Volition Inc.



Omikron The Nomad Soul

OMIKRON nu este un joc. Este o nouă experiență pe care nu trebuie să o ratezi!!!

O *mikron: The Nomad Soul* face parte din genul third-person action și se află în faza de dezvoltare în studiourile de la Eidos Interactive. Primul lucru care m-a atras a fost titlul, pe care l-am găsit deosebit de interesant. Locul în care se petrece acțiunea pare a fi neschimbat de secole, ca și cum timpul s-ar fi oprit. Astfel, gamerii vor intra într-o lume puțin diferită de cea reală, într-un oraș bântuit de către demoni treziți din somnul veșnic, numit Omikron. Conducătorul acestora este Prințul Întunericului, un demon bătrân numit Astaroth, care se joacă cu sufletele oamenilor. Un lucru interesant e faptul că locuitorii acestui oraș habar nu au de acest lucru și își trăiesc viața de zi cu zi ca oricare dintre noi. *Omikron* este astfel realizat încât veți avea posibilitatea să intrați în fiecare cameră din fiecare clădire, unde veți întâlni oameni care își trăiesc normal viața, fără a bănuși ce îi așteaptă. Astfel, personajele pe care le va întâlni eroul nostru vor fi oameni obișnuiți, cu familii, case și locuri de muncă. Practic, puteți să uitați pentru un moment de

acțiunea jocului și să încercați să explorați această lume futuristă, încercând să aflați tot ce puteți despre ea. Storyline-ul este deosebit de complex, cu o gamă foarte variată de teme spirituale și magice care se combină cu emoții și sentimente puternice cum ar fi dragostea, ura, pasiunea sau teama. Pentru a putea lupta împotriva lui Astaroth și pentru a îl opri, va trebui să intri în corpul unui locuitor din Omikron. Acesta va avea calitățile și priceperea unui erou care încearcă să salveze lumea. În drumul său către demon eroul va avea de înfruntat o serie de criminali înrăiți și va trebui să elibereze oamenii ținuți ostatic de ei. *Omikron* este un joc cu o vizibilă înclinație spre science fiction.

Spun asta, deoarece în unele scene se întâmplă ceva neobișnuit sau există ceva leșit din comun. La

o privire mai atentă veți observa că fiecare cameră, perete, masă sau orice altceva este finisat până în cel mai mic detaliu. Personajele sunt de asemenea deosebit de bine realizate. Este și normal, deoarece avem de-a face cu un joc de sfârșit de secol, pentru a cărui realizare s-a folosit cea mai nouă tehnologie din domeniu. Oricum, este vorba de firma **Eidos Interactive** cea care a distribuit *Tomb Raider*, așa că nu poate fi vorba decât de o realizare adevărată care o să merite să fie jucată.

De fapt...

Cu mult timp în urmă, într-o lume paralelă numită Phaenon au existat demonii din Last Circle.

După secole de luptă, umanitatea a reușit să îi înfrângă. La fel ca și acum, omenirea avea nevoie de un erou care să lupte împotriva crudului Astaroth. Pe vremea aceea, un singur om s-a arătat a fi destul de curajos și



inteligent pentru a lupta împotriva demonilor. Acesta se numea Kushulainn. După decimarea celor care îl serveau pe Astaroth, a urmat un duel între cei doi, ce a durat șapte zile și șapte nopți. Oamenii priveau înlemniți și cu o oarecare teamă această înclătare. Era și normal, deoarece de acest lucru depindea soarta lor. Se pare că rugămintele lor au fost ascultate căci în dimineața celei de-a opta zi Astaroth era învins și zăcea în propriu-i sânge în timp ce oamenii îl priveau liniștiți și resemnați. După această luptă Kushulainn a dispărut fără ca cineva să mai afle ceva despre el, mult timp după aceea. În tot acest timp cel ce reușise să îl învingă pe Astaroth se retrăsese în sanctuarul său pentru a medita și a încerca să afle dacă va merita să primească sabia sa: Barkayal. Se pare însă că marele demon a reușit să se trezească din somnul veșnic în care îl trimisese Kushulainn și s-a întors pentru a poseda din nou omenirea. Dar de data aceasta planurile sale erau mult mai mari, adică se gândea la cucerirea întregului univers. Mai întâi de toate însă, dorea să se răzbune pe cei care îl alungaseră și îi luaseră ceea ce fusese cu mult timp în urmă al său. De data aceasta însă umanitatea era prinsă cu garda jos. În timp ce locuitorii orașului Omikron își duceau viața de zi cu zi, Prințul Întunericii își pregătea întoarcerea fără ca aceștia să bănuiască ce îi așteaptă.



You will not take my SOUL!!!

Există momente în care soarta omenirii este pusă în pericol. În cazul nostru este vorba de un demon rău care nu are altceva de făcut decât să fure cea mai mare bogăție a unui om: sufletul său. Ei bine, în aceste momente grele, omenirea are nevoie de un erou care să o protejeze și care să lupte împotriva răului ce o amenință. De data aceasta, soarta locuitorilor din Omikron se află în mâinile tale. De tine depinde



dacă oamenii vor fi oameni sau doar niște morți vii, fără sentimente. Ca orice alt personaj din acest joc, eroul nostru are propria lui viață. În afară de faptul că este necăjit pentru că trebuie să lupte cu acest demon, mai este și înșurat. Problema lui... Ceea ce este cu adevărat interesant este faptul că realizarea celor de la Eidos are o temă oarecum spirituală, în care trebuie să cunoști și să înțelegi cât de cât rasa umană, cu toate calitățile și defectele ei. Personal, am fost plăcut surprins de această nouă realizare a celor de la Quantic Dream. De fapt, despre ce este vorba? Omikron este un joc deosebit de interesant, cu story de aventură tradițional, în care ai posibilitatea de a cunoaște și de a explora lumi noi. Pe lângă acest lucru se mai pot evidenția și câteva trăsături pe care le întâlnim într-un RPG de calitate. Acest demon din trecut, pe numele lui Astaroth, care vrea să sugă sufletul din oameni, nu poate fi înfrânt decât de un erou care să fie în stare să se sacrifice pentru binele semenilor săi. Lupta va fi pe viață și pe moarte, însă moartea să știi că nu va fi o soluție. De ce? Pentru că în Omikron veți avea de a face cu reîncarnarea. Astfel dacă veți fi ucis, va trebui să intrați în corpul unui alt muritor pentru a vă duce treaba până la capăt. Expresiile fețelor pe care le veți întâlni la personajele din joc sunt după spusele celor de la Eidos rezultatul a nenumărate ore de muncă. Ceea ce cred eu este că gamerii sunt în general foarte interesați de un astfel de produs, în care împreună cu personajul principal trebuie să lupte împotriva unor forțe malefice pentru binele semenilor săi. Bineînțeles, satisfacția este și mai mare dacă reușești să duci treaba până la capăt. Oricum, să știi că și experiența contează, căci...Omikron: The Nomad Soul nu este un joc, este o nouă experiență.

Wild Snake

Technical data

Gen:
 Action/Adventure
Producător:
 Quantic Dream
Distribuitor:
 Eidos Interactive



Preview

Vedem un demo sau o versiune beta, alfa sau beta to final și dacă există ceva interesant de spus despre vreun joc atunci... facem un articol pe cinste. Aici nu putem face altceva decât să descriem ceea ce vedem. Nu putem

să ne aruncăm înainte și să încercăm să criticăm la sânge anumite elemente... ne-ar da firmele cu revista în cap. Aici nu există note ci doar descrieri, păreri și bineînțeles o mulțime de distracție. OK? Let's have some fun!

Pentium X – Cam ce procesor v-ar trebui ca să poți rula un produs liniștit, fără să vă fie teamă de ceva blocări sau rulări lente.

X Mb RAM – Minimum de memorie necesar pentru a putea rula un joc în condiții bune.

Direct 3D – Ce înseamnă? Jocurile oferă suport Direct3D. Nimic mai simplu!

MMX – E bine să ai un MMX în cadrul unor jocuri. Rulează mai rapid și mai sigur!

Windows X – Ce poate să însemne altceva decât platforma pe care rulează titlurile prezentate.

Network Play – E clar, nu? E vorba de opțiunea multiplayer!

3Dfx – Suport pentru majoritatea acceleratoarelor grafice.

Joystick – Sunt titluri gen Quake, Israeli Air Force sau Need for Speed III care se pot juca și cu un astfel de accesoriu.



LOOSE CANNON

The Age of the Mercenary has Arrived

Let's make some money!

Iată că avem un nou joc pe piață care sper să îndemne și alți producători să realizeze acest gen de joc. Ia imaginați-vă voi cum ar arăta dacă ai combina un Quake 2 cu un Interstate '76. Ce-ai spune voi, dacă ai fi un luptător, vei vedea gen first person, și vei avea ocazia să conduci tot felul de mașini bestiale ca aspect și cu o tehnologie de viitor la bordul lor? Cool or what? Dar să trecem la joc. Ești un bounty-hunter, un vânzător de recompense și duci o viață plină de peripeții și primejdii care te pândesc la tot pasul. Singurul mod de a face bani, singurul mod pe care îl știi și ești capabil să-l faci, este să vânezi recompense, să alergi, să prinzi, să omori diferite persoane pentru o anumită sumă de bani. Unde au loc toate astea?

Toată acțiunea jocului se petrece în Statele Unite, dar nu în obișnuitele orașe pe care le cunoaștem noi. Anul în care te afli este 2016 și se pare că economia țării s-a cam dus pe apa sâmbetei, așa că rata criminalității a crescut, iar cei care acum sunt la putere sunt mafioții.

Aceștia sunt care mai de care mai răi, fiecare dintre ei dorind să-l elimine pe ceilalți și să rămână



șeful cel mai tare. Aici intri tu în scenă, Ashe, un mercenar profesionist care până la acea dată ai la activ peste 20 de misiuni îndeplinite ca la carte (mă indoiesc că există o carte a mercenarilor, dar ca expresie merge, nu?). Ideea este că ești cel mai bun și trebuie să-ți menții acest renume. Lucrezi pentru un tip care dorește ca tu să-l elimi pe unul din cei mai mari mafioți,

capul mai multor syndicate ale crimei organizate, mafiot pe nume Bishop. Pentru a ajunge la acesta va trebui să îndeplinești o serie de misiuni, pentru ca în final să dai nas în nas cu el și să-l elimini (dacă reușești!). Totul va fi interesant pentru că te vei plimba prin tot felul de orașe atât pe jos cât și cu mașina și va trebui să-ți cont nu numai de scopul misiunii ci și de mediul în care te învârti.

Alte chestiuni din joc ...

Misiunile din joc sunt peste 20 ca număr și tot atât de variate ca acțiune, vei trece prin misiuni care mai de care mai diferite și mai interesante. Vor fi misiuni în care tot ce trebuie să faci este să fii bodyguard pentru un transport important, să te asiguri că acesta ajunge întreg la destinație, în altele vei încerca (și va trebui să reușești pentru binele tău și a buzunarului tău) să salvezi niște ostateci, teferi și nevătămați (pentru care vei primi o groază de bani), și din tot acest





șir de misiuni nu vor lipsi cele în care pur și simplu vei fi un killer, va trebui să asasezi o anumită sau mai multe persoane. Asta nu înseamnă că, dacă ciuruești și pe alții în acest timp vei primi mai mulți bani (ce să-i faci, riscurile meseriei). Nu, tot ce trebuie să faci este să duci la îndeplinire misiunea, indiferent de numărul victimelor implicate în misiune. Este asemănător cu Delta Force din acest punct de vedere. Ori te furiezi într-o casă și omori oamenii din ea, ori arunci grenade și sare totul în aer, nu contează, atâta timp cât cel vizat a dat colțul. Scopul scuză mijloacele.

Cum spuneam, acțiunea se petrece în viitor așa că tot mediul înconjurător va dovedi din plin acest lucru. Asta începând chiar cu armele, mașinile și armurile pe care le vei avea pe tot parcursul jocului. Dar să trecem la partea mea preferată, condusul mașinilor prin orașe. Exact, vom conduce mașinile prin 12 state din America, un fel de drumuri interstatale și de țară, și vom conduce și prin 9 orașe interactive care vor încerca să simți realitatea și criminalitatea care le domină străzile.

Aici vine partea interesantă a jocului. Prin orașe totul decurge normal. Lumea merge și vine de la servicii (cel care au), traficul este aglomerat, pietonii fac slalom printre mașini, poliția patrulează

prin oraș pentru a interveni la cea mai mică sesizare. De toate aceste lucruri va trebui să ai grijă. De pietoni când traversează pentru că poți să calci vreo unul și ajungi să fi căutat de poliție. Va trebui să ai grijă la semnele de circulație, la semafoare și la limitele de viteză de pe panouri pentru că poliția este atentă și se va lua după tine cu sirenele pornite cât ai zice pește pentru cea mai mică fărâdele pe care ai săvârșit-o. Vei urmări criminalii (pe care trebuie să li anihilezi) prin aceste orașe, te vei afla în tot felul de situații periculoase și este bine să nu ai sticlești după coada ta căci dacă faci cea mai mică greșală s-a încheiat cariera ta de outlaw-ist. Dar cum o mare mare parte a acțiunii o vei petrece la volanul mașinii, să vorbim despre mașini. Mașinile sunt în număr de 15. Acestea apar în joc, fie că sunt mașini pregătite special pentru anumite misiuni, fie că fac parte din decor. În viitor vor exista unele mașini dotate cu o tehnologie avansată sau pur și simplu echipate cu tot felul de armamente speciale. De exemplu, ați văzut până acum un Chevrolet Corvette (mașina aia sport trăznet) echipat cu un tun M-60 ? Aici veți avea ocazia să o și conduceți și veți vedea cum este să manevrezi o mașină puternică și în același timp să te descurci și cu armamentul pe care îl ai la dispoziție.

Că veni vorba de armament, să trecem în revistă cam ce arme vei avea tu. Caracterul nostru este bine înarmat și are tot felul de armuri care pot fi setate în multe moduri.



Armele sunt tari, vom avea binecunoscutul Uzi de 9mm (armă de urgență, ca să zic așa), aruncătoare de flăcări, lansatoare de rachete, tunuri grele (amplasate unele pe mașinile pe care le vei conduce) și pentru că suntem în viitor nu vor lipsi laserele de toate formele și culorile.

Câteva gânduri

Căți dintre noi nu au îndrăgit un joc atât de mult încât, chiar după terminarea acestuia, a misiunilor din joc, au început să creeze diferite situații în joc, să refacă misiunile, dar cu o tactică diferită de joc, să-l facă mai interesant, mai periculos. De exemplu Delta Force, că tot l-am pomenit mai devreme, în care aveai de îndeplinit anumite misiuni. După ce am terminat jocul, am reluat misiunile și am încercat să le termin în moduri diferite. Mă gândeam la început cam cum să schimb acțiunea (să încerc să fac cât mai puține victime, poate chiar să termin misiunea fără nici o victimă, sau din contră să rad toate ființele pe



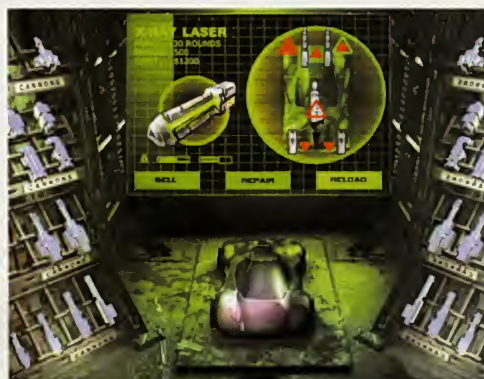


care le întâlneam, trăgeam chiar și în păsările care survolau cerul sau în elicopterul care mă lua la sfârșitul misiunii). Toate acestea pentru că îmi plăcea jocul, un first person shooter, și ceea ce mă atrăgea cel mai mult era kilăritul oamenilor cu arma-lunetă (sper că nu trebuie să vă mai spun ce plăcere poți avea).

Ceea ce vroiam să spun cu acest lucru, legătura cu acest joc, este că vom avea o lume în care acțiunea jocului se poate schimba în funcție de noi, modul în care terminăm o misiune depinde de noi, doar scopul

misiunii rămâne același. Deci putem da lăma în oraș cu o sută la oră, să tragem în tot ce mișcă și să ne plimbăm pe străzile pline cu cadavre fără să ne pese de nimeni (cred că este pe placul multor gameri!). Noi singuri hotărâm. Cam asta ar fi istoria unui joc care merită jucat până la sfârșit.

Nyk



Technical data

Gen:

Acțiune

Producător:

Digital Anvil

Distribuitor:

Microsoft

pentium

166

16 mb

Direct

3D

MMX

Windows 95

Network Play





MIDTOWN MADNESS

**Iată un joc cu mașini în care principalul scop este acela de scoate timpuri cât mai buni!!!
Și asta prin oraș!**

Ați dorit vreodată să jucați un simulator auto în care să alergați cu mașina pe străzile unui oraș, încercând să ajungeți cât mai repede dintr-un punct X într-un punct Y? Poate că da, poate că nu. Poate că el sau poate tu. Ei bine, cei de la **Angel Studios** au realizat un astfel de joc în care puteți face acest lucru.

Este ceva asemănător cu ceea ce fac eu în unele zile cu Fordulețul meu, când bag talpa în el de îl sar capacele. Numai că, pe lângă semafoare, trafic sau alți piloți dornici de a găsi o metodă rapidă de a strica mașina, eu mai am de înfruntat și gropile, care, din păcate, nu au fost astupate de cel care se

pare este primarul la noi în oraș. Deci, totul decurge ca în realitate. Tot ce trebuie să faci este să găsești o modalitate de a ajunge cât mai repede dintr-un loc în altul. Însă aveți grijă. Nici aici nu veți scăpa de amenzi, aglomerări în trafic sau semafoare. În asta constă tot farmecul jocului.

După succesul pe care l-au avut cu **Motorcross Madness**, cei de la **Microsoft** s-au gândit că un joc din genul urban racing ar fi binevenit în aceste momente. Se pare că firma producătoare, **Angel Studios** a realizat un joc cu totul deosebit și mult diferit de cele care se găsesc acum pe piață.

Acțiunea din *Midtown Madness*

are loc pe străzile aglomerate din Chicago, pline de pietoni și mașini de tot felul. Peste 100 de km de străzi din acest oraș au fost reproduse în cel mai mic detaliu. Spre deosebire de alte jocuri de acest gen, noul produs ce va fi lansat de firma **Microsoft** nu vă oferă opțiunile de joc cu care sunteți obișnuiți: single race, arcade sau tournament modes. De data aceasta veți putea alege niște opțiuni de joc, care, după părerea mea, sunt mult mai potrivite acestui joc: **Explore**, **Waypoint**, **Blitz**, **Circuit** și **Online Cops-and-Robbers**. Puteți concura de unul singur contra AI-ului sau puteți juca în rețea până la maxim opt gameri!

Something new...?

Cei de la **Angel Studios** afirmă că opțiunea **Cops-and-Robbers** este mult mai complexă decât cea pe care am jucat-o în **Need for Speed III** și anume, **Hot Pursuit**. Vom vedea dacă sunt doar cuvinte goale sau este chiar adevărat! În timp ce veți concura, veți avea ocazia să vedeți trecători grăbiți care traversează sau autobuze pline cu călători. Dacă nu veți reuși să țineți mașina sub control, vă veți urca cu ea pe trotuar, iar pietoni se vor feri speriați de manevra voastră periculoasă. O puteți lua și prin parcuri pentru a scurta drumul, însă aveți grijă să nu vă vadă vreun nene de la poliție.

Cel mai important lucru care



trebuie menționat este faptul că în Midtown Madness poți circula în orice direcție vrei, putând evita astfel unele carambolaje sau înghesuiri în trafic. De asemenea, este important ce fel de vehicul conduci. Din când în când vei auzi sirena poliției, care vă urmărește pentru că ați încălcat vreo regulă de circulație, sau vocile pietonilor supărați, care vă ceartă că nu mergeți cum trebuie și pe unde trebuie. Ceva de genul: Ia uite domne' și la asta cum merge ca nebunu! Cel puțin așa aud eu de fiecare dată când mă mănâncă talpa.

Pentru a putea juca Midtown Madness veți avea nevoie neapărat de o mașină cu care să concurați. Astfel, veți putea alege mașina preferată dintr-un număr de zece exemplare. Colecția de mașini din joc este destul de diversificată, oferind mai multe tipuri, de la modele sport până la modele off-roads. Fiecare dintre aceste mașini are propriile caracteristici. Aveți grijă însă, că mașina se poate strica dacă dați cu



ea de toți pereții. Așa că mergeți cu ea ca și cum ar fi a voastră.

Personal, nu am mai întâlnit un astfel de joc care să copieze atât de fidel viața rutieră a unui oraș și în care să întâmpini aceleași probleme pe care le întâmpină un șofer aflat în traficul rutier. Grafica jocului este deosebită. Străzile orașului sunt realizate în cel mai mic detaliu. Poți observa câteodată expresia fețelor pietonilor care se uită foarte mirați la tine dacă te urci pe trotuar sau nu oprești la semafor. Sunetul este de asemenea foarte bun. Zgomotul de fond este caracteristic unui oraș aglomerat cum este Chicago. Motorul mașii-



nilor sună destul de real. Chiar și trecătorii vorbesc. Aceștia tipă la tine atunci când integritatea fizică le este amenințată. Ce mai, o adevărată plimbare în viteză cu mașina prin oraș.

Deci ...

La o primă privire putem afirma că această nouă realizare a celor de la Angel Studios seamănă cu un joc realizat de Maxis lansat acum un an și anume: Streets of SimCity. Studiat însă în amănunțime, Midtown Madness este de departe mult mai reușit decât jocul amintit mai sus. Asta pentru că aici există o mai mare asemănare cu realitatea,



ceea ce face ca plăcerea de a juca să fie mult mai mare. Această asemănare cu realitatea poate fi benefică pentru buzunarul unora și de ce nu și pentru al meu. Spun asta pentru că unii dintre noi, nu spun cine, au obiceiul de a se lua la întrecere din când în când cu prietenii pentru a vedea, bineînțeles, care dintre ei este mai pilot.

Dar să revenim la joc. Din păcate nici aici nu putem scăpa de „curcani”, adică „milițieni”, care te vor taxa la cea mai mică greșală. Se pare că Midtown Madness va reprezenta o adevărată provocare pentru gamerii care simt nevoia de o încercare adevărată. Dacă nu sunteți mulțumiți cu ceea ce vă oferă străzile din România, puteți să jucați acest joc începând din mai anul acesta. Poate aglomerația din traficul rutier al unui oraș cum este Chicago vă va mulțumi. Pentru mine cu siguranță va fi o adevărată delectare. Sper că și pentru voi. Eu unul abia aștept să pun mâna pe Midtown Madness. Poate așa o să îmi mai menajez mașinuța care săraca numai ea știe cât îndură.

Wild Snake

Technical data

Gen:
 Simulator auto
Producător:
 Angel Studios
Distribuitor:
 Microsoft



Fly!

Iar un simulator de zbor ? Cu atâtea pe piață ce ar putea aduce nou în domeniu ? Iată câteva întrebări la care vom găsi răspuns în cele ce urmează.

Visul fiecărui om este să zboare și pentru că nu toată lumea are această șansă, creatorii jocurilor pe calculator încearcă să creeze o atmosferă asemănătoare unui zbor cu avionul prin albastrul nesfârșit al cerului. Ceea ce avem aici este un simulator de zbor cu avioane de diferite tipuri și dimensiuni, cu ajutorul cărora putem survola cerul diferitelor orașe, putem să învățăm cum se pilotează un asemenea avion a cărei carlingă este de un realism impresionant (fiecare șurub din cockpit-ul unui avion adevărat se găsește aici), vom putea avea discuții cu controlorii de trafic prin intermediul radioului, toate acestea scăldate într-o grafică în care cel mai mic detaliu a fost bine pus la punct. Cei de la **Terminal Reality** au precizat că marele avantaj pe care îl au față de celelalte simulatoare este tehnologia 3D pe

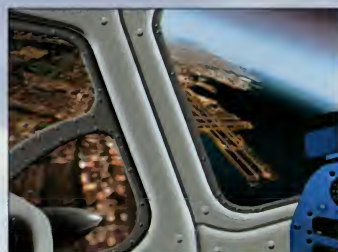
care o au la dispoziție și care este un fel de standard pentru majoritatea (poate chiar toate) jocurilor ce ies pe piață. Pentru versiunea inițială, adică 1.0, nu vor apărea avioane propulsate cu motoare cu reacție, ci modele mai simple a celor mai populare avioane. Deci vom avea 5 tipuri de avioane, printre care se numără Cessna Skyhawk 172R (cu un singur motor), Piper Malibu Mirage (un singur motor), Piper Navajo (două motoare), Raytheon/Beechcraft King Air 200 (motor turbo) și Cessna Citation 10 (motor cu jet).

Din cabină vom avea 16 view-uri diferite, față, spate, din interior vom putea vedea aripile, cu sau fără cockpit. Vom putea aranja carlinga cum dorim: o micșorăm pentru un mai bun view, selectăm tot ce apare pe ecran (diferite view-uri, harta, coordonatele). Producătorii vor prin acest nou produs să capteze atenția (pe lângă cea a gamerilor obișnuiți), celor care au o licență de zbor și care vor să încerce diferitele tipuri de avioane înainte de a le cumpăra. Pot observa cât consumă, ce performanțe au, precum și limitele în diferite situații generate de calculator. Noi românii nu avem nici licență de zbor, da'poi să ne gândim la ce fel de avion să achiziționăm. Oricum, putem măcar să vedem cam ce oferă acest simulator, poate chiar să învățăm să pilotăm. Dar să trecem la mediul în care ne vom încerca aptitudinile. Vom putea pilota aceste avioane oriunde pe glob. Asta înseamnă că, folosindu-ne de sistemul de navigație al avionului, putem ajunge în orice punct de pe glob și vom reuși chiar să trecem și polurile. Ce face interesant acest gen de joc pentru gameri în general este zburatul prin orașele lumii.

Atunci te simți bine când te rotești cu avionul pentru că nu poți trece printre cele două blocuri cu aripile întinse, sau încerci să aterizezi pe un teren în afara pistelor de aterizare. Chiar și la joasă altitudine vom avea un nivel ridicat al detaliului. Astfel de senzații vom încerca în peste 200 de țări, orașe și insule, prin majoritatea orașelor de pe teritoriul Statelor Unite (Dallas/Ft. Worth, New York, Chicago, Los Angeles and San Francisco) și în cele mai importante orașe din afara Americii.

Realism, băi frate, nu glumă

Așa cum au spus și producătorii, orice buton din carlingă nu a fost pus doar pentru înfrumusețare ci are un scop bine determinat, de aceea s-a pus mare accent atât pe grafica realității a acestei componente cât și pe funcționalitatea ei. Un pilot adevărat ar trebui să zboare cu un aparat numai cu ajutorul tuturor aparatelor și instrumentelor de pe cockpit, pe care trebuie să le folosească și să le înțeleagă. Personal nici nu m-am uitat pe bord, decât la altitudine. Asta ca să văd cât mai am până dau cu botul de pământ, în rest am zburat numai după peisajul de



deasupra cockpit-ului. Dacă ceea ce am spus până acum vă va face să credeți că este un simulator destinat celor cu un gram de cunoștințe de aviație, atunci aveți dreptate. Dar asta nu înseamnă că nu puteți zbura deasupra unui oraș cunoscut sau să vedeți cum se procedează când un pilot face ca o hardughie cu aripi să se desprindă de sol. Jocul nu are un built-in trainer

dar are în schimb help-uri care te ajută să înțelegi și să folosești tot ceea ce vezi pe ecran. Nu degeaba avioanele din joc sunt atât de variate. Ca începător trebuie să pornești de la un avion c u

un singur motor pentru ca apoi, după ce începi să te deprinzi cu controlul avionului, să treci la cele cu două motoare, iar apoi la cele cu jet. Dacă nu vrei să fii „educați”, nici o problemă, poți fi aruncați într-un avion care are motorul pornit sau se află direct în aer și tot ce trebuie să faci este să fii atenți la altitudine și să vă jucați cu maneta de zbor. Detaliile grafice fac ca acest joc să

poată fi încercat de oricine, indiferent dacă îi place sau nu să zboare. De ce? Păi, în primul rând, mediul este realist, harta globului este cea reală (coordonate, poziții geografice, latitudine, longitudine), vom putea zbura pe timp de zi și pe timp de noapte. Grafic vorbind, vom avea soare, nori printre care vom zbura, ceață. Umbră nu va lăsa numai avionul deasupra solului, ci și norii și clădirile vor crea umbre pe avion. Vom avea în funcție de zi, lună, an, diferite faze ale lunii, diferite anotimpuri (în funcție de poziția pe glob), și cele 400 de stele se vor afla în pozițiile lor de baștină. Toate acestea se pot obține cu ajutorul lui NOAA METAR care îți poate oferi via Internet date meteorologice din orice punct de pe glob, date ce vor fi introduse în joc și aplicate mediului în care te afli. Interfața Worldwide Flight Planner ne va ajuta să gândim și să configurăm singuri ruta pe care urmează să zburăm, ca un fel de jurnal de zbor și în fiecare moment vom ști dacă respectăm traseul sau trebuie să schimbăm direcția de zbor. Un zbor complet necesită nu numai urcătul în avion și „vrumm” am decolat. Nu, trebuie să ne configurăm și să ne pregătim aparatul de zbor. Asta înseamnă că trebuie să facem pilinul la rezervor sau să punem numai câtă benzină avem nevoie (în funcție de durata zborului), să avem grijă de greutatea din avion (prin modificarea numărului de pasageri sau cantitatea de încărcătură), să ținem cont de amplasamentul fiecărui obiect din avion deoarece acest lucru va influența centrul de greutate al avionului și va face ca acesta să



fie instabil. Toate acestea trebuie făcute de tine, pentru că siguranța zborului depinde de ele, deci și viața ta este în joc (yeah, sure, whatever!). Că tot vorbeam de realismul jocului, trebuie să precizez că un joystick cu feedback își va face treaba foarte bine. Ce este mai plăcut decât să vezi că te îndrepti către pământ, joystick-ul îți tremură în mână și fără să reușești să redresezi avionul te prăbușești. Pentru a continua senzațiile oferite de joc, producătorii vor scoate niște add-on-uri cu hărți noi, scenarii noi, avioane și cockpit-uri îmbunătățite.

Ny6

Technical data

Gen:
Simulator de zbor
Producător:
Gathering of Developers
Distribuitor:
Terminal Reality





Te-ai întrebat vreodată dacă o să
ajungi în rai? Dacă ai fost destul de
bun încât să meriți acest lucru?

MESSIAH



Era o dimineață superbă, iar Bob tocmai își puna aripile pentru a merge la muncă. Nu avea absolut nici o grijă care să îi complice existența. Totul îi mergea de minune. Chiar și norișorul pe care locuia era mai neted și mai alb ca niciodată. Buna dispoziție a lui Bob se datora în mare măsură succesului pe care îl avuse la



concursul de cântat la harpă din seara anterioară. Chiar marele om, cel mai cel, Șeful, îi transmisese un H-mail pentru a îl felicita. Ce să mai vorbim, Bob era fericit. Se pare însă că proiectul Pământul la care lucra St. Gabriel nu merge prea bine, iar GOD se hotărăște să îl trimită pe prietenul nostru Bob să rezolve situația. Și astfel s-au dus zilele calme și

fericite în care acesta umbla voios din nor în nor prin rai fără a avea nici o grijă care să îi complice existența.



The end is near! The Messiah is coming!

Iată dragii mei, un joc care ne îndeamnă să ne gândim că există totuși cineva acolo sus care veghează asupra noastră. Titlul acestui nou joc este deosebit de sugestiv: *Messiah*. Așadar, fiți gata să rămâneți cu gura căscată de uimire. De ce? Pentru că este vorba de ceva ce nu ați mai jucat, ceva cu totul nou. Acum puteți spune: Alo, Snakeul lasă abureala că așa spui de toate jocurile! Nu vă contrazic, însă de data aceasta chiar că este vorba de ceva inedit. Pentru a vă convinge, dați-mi voie să vă spun câte ceva despre el. Se pare că în urma ultimei bătălii dintre Rai și Iad, bine și rău sau mai bine spus dintre God și Satan, au fost aruncate asupra Pământului șapte



blesteme sub forma unor semne, denumite și peceti. De data aceasta, cel care luptă de partea răului și-au propus să distrugă Pământul cu orice preț, iar acest lucru va fi posibil dacă vor reuși să desfacă pecetile de care vă vorbeam mai sus. Nosferatul, adică the Evil One și-a trimis emisarii pentru a descoperi și deschide aceste sigilii. Odată desfăcute, vor aduce numai nenorociri și mizerie pe Pământ, care vor avea ca rezultat APOCALIPSA. Gamerul va fi reprezentantul binelui

și va trebui să facă tot ce îi stă în putință pentru a preveni nenorocirea de care vă vorbeam. De fapt, veți intra în pielea unui mic inger, a unui heruvim cu aripi care a fost trimis pe pământ, de către știți voi cine, pentru a zădărnici planul celor care locuiesc la subsol. Se pare că prin abordarea acestei teme de joc cel de la *Shiny* și-au asumat o responsabilitate destul de mare. Spun asta deoarece subiectul este destul de delicat, iar unele grupuri religioase ar putea să comenteze asupra acestui lucru. Însă sunt convins că în urma unor discuții aprige ar putea fi convinși că este vorba doar despre un simplu joc. Numele personajului din *Messiah*, împreună cu care veți lupta împotriva forțelor întunericului, este Bob. La începutul jocului acesta nu va avea nici un fel de armă sau armură care să îl ajute în această luptă. Prima impresie va fi aceea că este vorba despre un simplu bebe cu aripioare care este aruncat în mijlocul unui câmp de luptă. Însă micul nostru prieten beneficiază de anumite calități mai speciale pe care le regăsim din păcate și la cei din tabăra adversă.

Destinul omenirii se află în mâinile tale!!!

Dar mai bine să vă spun despre ce este vorba. Bob al nostru are



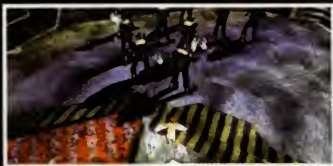


puterea de a poseda pe oricine, adică de a-l controla, mintea și sufletul. Vei putea controla astfel fiecare mișcare a celui pe care îl posedezi și vei avea acces la orice armă sau abilitate pe care o are acel personaj. Poți să experimentezi sau mai bine zis te poți folosi de peste 60 de personaje, fiecare cu calități și trăsături diferite. Acest lucru este foarte bun deoarece veți avea nevoie de persoane diferite în funcție de treaba pe care trebuie să o rezolvați. În ceea ce privește grafica și sunetul, pot spune că cei de la Shiny au făcut o treabă destul de bună. Fiecare personaj din joc a fost realizat în cel mai mic detaliu. Mai întâi a fost creat un fel de schelet care s-a acoperit cu mușchi și piele, exact ca la o ființă umană reală. Apoi s-a încercat crearea unui număr cât mai variat de personaje și în mare parte acest lucru le-a reușit. Cel mai mult s-a insistat la realizarea eroului principal, Bob.

Acesta a fost creat după un bebe micuț și pe cât se poate de real. Pe lângă faptul că este deosebit de drăgălaș, Bob mai are și o pereche superbă de aripioare care fac din el un înger veritabil. Acțiunea jocului se desfășoară în patru „lumi” diferite sau mai bine



zis nivele. Acestea sunt: două orașe, o stație spațială și una din părțile întunecate ale lunii. Cele patru nivele sunt împărțite la rândul lor în patru sub-nivele. Aceste nivele sunt destul de măricele și îți va lua destul timp să le explorezi, pentru a putea învinge astfel încă un emisar al răului. Vor exista diferențe considerabile între lumi, în ceea ce privește clădirile,



populația sau alte locuri secrete pe care le veți descoperi. În timp ce veți explora aceste lumi încercând să eliminați orice sau pe oricine ține partea răului, veți întâlni tot felul de personaje care mai de care mai ciudate. Astfel, veți întâlni fetețe gata să te servească cu tot ce trebuie dacă le dai ceva bîștari, polițiști sau soldați cu febra războiului în sânge. Posedându-i vă veți putea folosi de abilitățile și armele cu care sunt înzestrați aceștia. Dar să nu credeți că treaba este foarte simplă pentru



că cei împotriva cărora veți lupta se vor dovedi a fi niște adversari destul de redutabili.

Trust no one, but me!!!

Messiah are toate trăsăturile pe care le așteptați și le doriți de la un adevărat joc de acțiune în 3D și multe altele pe care nu le-ați mai întâlnit până acum. Shiny a demonstrat că este în stare să se



ridice la înălțimea cerințelor ridicate de gameri, iar acest joc este un exemplu deosebit de sugestiv. Acesta pare a fi jocul pe care îl așteptam cu toții, joc care să ne ofere o aventură și încercări cât mai reale. Astfel, pot spune că *Messiah* reprezintă o mixtură destul de reușită de idei noi și vechi, un joc potrivit pentru cei care s-au săturat de RTS-uri și mai ales pentru acela care încearcă să facă ceva pentru a trăi într-o lume mai bună. Cred că ceea ce mi-a plăcut cel mai mult la această nouă realizare a fost faptul că am simțit o asemănare izbitoroasă cu societatea în care trăim. Când spun asemănare mă refer la răul care există în fiecare din noi și care ne răcăie, nu ne dă pace și ne îndeamnă la tot felul de lucruri nesănătoase. Cel puțin *Messiah* ne va oferi posibilitatea să putem schimba ceva. Oricum, rămâneți pe frecvența LEVEL și vă vom informa despre tot ce vreți să știți în legătură cu acest joc sau oricare altul. Să fiți iubii!!!

Wild Snake

Technical data

Gen:
Action
Producător:
Shiny Entertainment
Distribuitor:
Interplay



Rollcage

No rules, No stop Racing

Iată un joc în care există o singură regulă:
There are no rules!!!

După ce am jucat Carmageddon II am crezut că știu totul despre jocurile cu mașini. De fiecare dată când sunt sigur că am văzut și am jucat tot ce se putea juca din genul acesta, apare un alt produs, o altă idee, care spre bucuria mea nu face decât să mă contrazică. Există o multitudine de astfel de jocuri care, odată cu apariția lor pe piață, au adus lucruri noi și interesante, spre deliciul gamerilor din toată lumea.

Iată că a venit și rândul celor de la Psygnosis să iasă cu ceva nou pe piață. Jocul a fost realizat de către firma britanică ATD (Attention to Detail) și poartă numele de *Rollcage*. Este, după spusele lor, o cursă cu mașini în care ai parte de „360 degree non-stop no rules racing”. Dar mai bine să vă spun cum stau lucrurile. În mod normal, o mașină bună (și chiar una foarte bună) începe să cedeze dacă o exploatezi la maxim. Când spun asta, mă gândesc la supraturarea motorului, la crush-uri puternice sau la derapări excesive. Ei bine, în *Rollcage* vei avea posibilitatea să conduci o mașină indestructibilă, cu care poți să faci orice. Da, da, ați auzit bine. Poți merge pe pereți, pe tavanele tunelurilor, iar dacă se întâmplă să te răstorni....Oops... Această mașină nu cunoaște noțiunea de a se răsturna. Adică, dacă se întâmplă să te răsucești de vreo două, trei sau șase ori în aer, oricum ai ateriza poți să continui cursa fără cea mai mică problemă. Pe lângă toate astea, pe traseu vei întâlni diferite power-ups-uri pe care dacă le vei culege vei putea trage cu rachete, vei obține anumite boost-uri sau scuturi care te vor proteja de rachetele celorlalți concurenți. Seamănă într-o oarecare măsură cu mai vechea noastră cunoștință,



care se numește S.C.A.R.S., însă la un nou LEVEL.

Acțiunea din *Rollcage* este cu totul diferită de a oricărui joc de acest gen. Veți avea ocazia să mergeți cu viteze de peste 500 km/oră. Vă dați seama că la această viteză uriașă o mașină se poate face praf în urma unui impact. Aici însă veți scăpa fără cea mai mică zgârietură. Într-o astfel de lume, orice service auto care se respectă poate da faliment. De ce? Este foarte simplu. Pentru că nu vor avea nimic de lucru.

Vroooooommm..... Ce fu asta???

Cam așa stau lucrurile când este vorba de o mașină din *Rollcage*. Este clar că avem de-a face cu o supermașină, care prinde suta într-o secundă și are o viteză maximă de peste 500km/h. Orice pasionat de mașini își va pune o singură întrebare. Oare ce motor are minunăția asta? Nu vă mai chinuți! În acest joc nu este valabilă nici un fel de regulă, din toate punctele de vedere. Cel mai mult îmi plac cauciucurile cu care sunt încălțate mașinile. Sunt bestiale. Mari și late, specifice unui truck de teren care se respectă, acestea conferă mașinii o stabilitate extraordinară. Astfel poți intra în curbe cu viteze foarte mari. Cred că este clar pentru toți că trebuie să faci tot ce vă stă în putință să câștigați. Dar să nu credeți că este foarte simplu. Oricum, dacă vreunul dintre ceilalți concurenți îndrăznește să vă depășească, îl puteți încetini cu o rachetă pe care o veți culege de pe traseu. Power-ups-urile pe care le veți ridica sunt în număr de opt: SpeedUp, Shield, Wormhole, TimeWarp, Driller, Missile, LockOn Missile, Leader





Missile și Ice Sheet. Ele sunt realizate într-un mod destul de original și de fiecare dată când le vei folosi va fi o adevărată plăcere.

Îți poți alege mașina preferată dintr-un număr de șase. Acestea diferă între ele prin calitățile pe care le au. Adică unele pot avea o accelerație mai bună, altele o stabilitate mai competitivă iar unele o viteză maximă mai mare. Controlul mașinii este destul de greoi. Este și normal, având în vedere viteza cu care merge. Există 20 de trasee pe care vei avea posibilitatea să îți demonstrezi măiestria. Aceste trasee sunt dispuse în patru medii diferite. Mașinile de care vă vorbeam vor fi pilotate de niște personaje foarte exotice. Pilotii sunt unii dintre cei mai buni și au fost aduși din șase țări: Ria din Italia, Tony din Anglia, Lenny din U.S.A., Jet din Japonia, Leon din Franța și Lothar din Germania. Mai există însă încă un personaj numit Yuri care este un fel de polițist din spațiu. Unui

astfel de joc nu putea să îi lipsească suportul multi-player, care face tot deliciul jocului. Astfel, pot juca până la șase gameri legați în rețea. Atunci veți avea parte cu adevărat de o confruntare pe patru roți de cea mai bună calitate. Dacă se întâmplă să intrați în copaci, bolovani sau în diferite clădiri veți avea marea surpriză să constatați că în loc să vă sifonați mașina, acestea vor exploda ca și cum ar fi lovite de o rachetă. Meseriaș, nu?

You are the champion!

Așadar, ideea acestui joc este să alergați cu o mașină tare și să încercați să câștigați cu orice preț. Asta înseamnă că trebuie să nu vă lăsați adversarii să vă depășească, pentru că nici ei nu vă vor lăsa pe voi. Chiar dacă vă veți tampona sau vă veți răsuci prin aer, nu contează, pentru că oricum ați ateriza, pe pământ veți putea merge mai departe fără a avea cea mai mică problemă. Aceste supercars vor putea merge pe ziduri, pe tavanele tunelurilor sau vor putea distruge clădiri. Cred că o astfel de mașină ar fi foarte bună pentru drumurile noastre având în vedere că dăm din groapă în groapă. Personal, consider că drumul de acasă până la redacție reprezintă o adevărată încercare pentru mine și my old buddy - Fordul. De fapt ce înseamnă *Rollcage*? Este vorba de un fel de cușcă, care se presupune a fi caroseria mașinii. Aceasta este astfel construită încât pilotul este foarte protejat. Denumirea de *Rollcage* a fost dată pentru că această mașină oricum s-ar răsuci cade întotdeauna „în picioare”, adică pe roți. Ce să mai vorbim, avem de-a face cu un altfel de joc care cu siguranță vă va fi pe plac.

Wild Snake



Technical data

Gen:
Arcade Combat Racing
Producător:
ATD
Distribuitor:
Psygnosis



THE WHEEL OF TIME

Roata vieții se-nvârtește! Țac, țac, țac!
Lumea tot se chinuiește! Țac, țac, țac!



Legend Entertainment Company lucrează de ceva timp la un joc inspirat din romanele lui Robert Jordan. Acest joc este *The Wheel of Time* și, cel puțin așa susțin producătorii, va fi o revoluție în lumea jocurilor. Folosind engine-ul Unreal cu ceva îmbunătățiri, jocul va fi o fiestă grafică în care lumea romanelor lui Jordan va prinde viață. *The Wheel of Time* este un action cu multe elemente de RPG.

Storyline

V-am spus că jocul este realizat după o serie de romane de succes ale lui Robert Jordan. Asta însă nu trebuie să vă sperie fiindcă nu este nevoie să citești cărțile pentru a putea juca *The Wheel of Time*. Acțiunea jocului se petrece cu mult înaintea evenimentelor din primul roman al lui Jordan, *The Eye of the World*. Dar iată pe scurt



povestea care stă la baza jocului. Cu foarte mult timp în urmă, acel timp din care datează toate legendele, omenirea a descătușat fără să vrea forțele malefice ale lui The Dark One. Vă dați seama haosul și teroarea ce s-a instaurat odată cu sosirea lui pe țărmurile noastre. Un singur om a avut curajul să-l înfrunte și acesta a fost Dragon, conducătorul tribului Aes Sedai. El a reușit să-l împingă pe The Dark One înapoi în lumea din care a venit, închizând apoi breșa prin care acesta trecuse. Dragon a confecționat niște „sigilii” din piatră care prin forța lor magică țineau închisă pentru totdeauna poarta dintre cele două dimensiuni. Dar The Dark One nu a putut fi alungat fără sacrificii, căci, înainte de a fi trimis înapoi el a reușit să arunce o vrajă asupra

adversarilor săi. Astfel, toți bărbații care intrau în contact cu el înnebuneau subit. Scăpați de sub control aceștia au continuat opera de distrugere începută de The Dark One. Această perioadă a rămas în istorie sub numele de Breaking of the World. Femelle clanului Aes Sedai au reușit într-un final să-l exterimine pe toți cei posedați, dar în haosul acelor timpuri, multe





dintre „sigilii” au fost pierdute. Numai două se mai află încă în The White Tower păzite cu strășnicie de urmașii Aes Sedai-ilor. Încă de atunci ei încearcă să dea de urma sigiliilor, dar nu știu că și alții sunt la fel de interesați de găsierea lor.

Into the magic

The Wheel of Time se va putea juca atât în single cât și în multiplayer. Dacă în multiplayer poți fi oricare dintre cei patru lideri de clan, în single nu vei putea juca decât ca Elayna, The Amyrlin Seat (adică șefa Aes Sedai). La începutul jocului ea nu va avea însă decât umilul rang de Keeper of the Chronicles of the White Tower. În quest-ul ei pentru recuperarea sigiliilor pierdute vor intra și ceilalți trei conducători: The Lider of the Children of Light, The Forsaken și The Hound fiecare bineînțeles, cu motivațiile lor. Elayna este cea care păzește cele două sigilii rămase încă în posesia Aes Sedai. Însă lucrurile nu sunt tocmai roze. Clanul Aes Sedai este împărțit în șapte mici secte, dintre care The Brown Ajah, din care face parte și Elayna, este dedicată în întregime colectării și stocării informațiilor. Dar există, neștiută de nimeni, o a patra sectă, The Black Ajah al cărei idol este The Dark One. Profitând și de faptul că o armată asediază The White Tower, aceștia încep să agite spiritele. Când bătrânul Amyrlin Seat află de această trădare, o cheamă la el pe Elayna și îi spune de adevăratul rol pentru care era pregătită, arătându-i în același timp forțele magice care mooneau în ea. Astfel ajunge Elayna să dețină titlul Amyrlin Seat fără să se aștepte și fără să fie pregătită psihic.

Cheia succesului în single game, ca de altfel și în multiplayer, este o bună strategie, atât ofensivă, dar,



mai ales, defensivă. Spre deosebire de first-person-urile actuale (exceptie făcând Thief), *WoT* nu este produs pentru a distruge butonul FIRE. În drumul ei va trebui să intre în contact cu numeroase personaje, unele mai prietenoase, altele deloc și să rezolve o mulțime de intrigi. Nu trebuie uitat însă că misiunea principală este păzirea celor două sigilii și recuperarea celorlalte. În unele locuri va trebui să treci peste o mulțime de inamici (nu contează cum), în alte locuri va trebui să treci neobservat și să-ți spionezi oponentul pentru a putea duce la bun sfârșit misiunea. Rezolvarea puzzle-urilor, utilizarea inteligentă a artefactelor, protejarea White Tower-ului, asediul citadelor inamicilor tăi sunt câteva din lucrurile pe care le vei face pentru a putea deveni un Amyrlin Seat legendar. Dacă-ți vei pune mintea la contribuție, degetul pe fire și ești destul de agil, atunci ai șansa să treci cu bine de nivelurile întortocheate ale jocului și chiar de confruntarea finală. *The Wheel of Time* este o lume a magilor și misterului, deci armele folosite de locuitorii ei în luptă vor fi tot magii. Nu există sabie, arc, gunuri, nimic, doar magie de toate felurile. Iar 3Dfx-ul, necesar de altfel, nu va face decât să ne îmbete cu mulțimea de efecte speciale la care programatorii lucrează neconștient de aproape doi ani.



Multiplayer-ul este singurul mod în care poți juca și cu ceilalți trei mari șefi de clan. Legend a scăpat un zvon că ar dori să adauge printr-un patch la versiunea finală și poveștile acestora în campaniile single. The Children of Light sau Whitecloaks cum mai sunt cunoscuți datorită uniformelor lor, se luptă cu forțele întunericului oriunde le găsec sau „vor” să le găsească. Trăiesc izolați și nu acceptă pe nimeni, iar liderul lor urăște de moarte pe Aes Sedai. The Forsaken este cel mai puternic slujitor al lui The Dark One, Ishamael, care a scăpat atunci când ceilalți au împărțit soarta stăpânului lor. Mii de ani el și-a adunat forțele, iar acum este gata de atac. The Hound este cel mai misterios dintre personaje. Nu se știe nimic despre trecutul său, intențiile și motivațiile sale. Singurul lucru cert este că se numără printre bad-guys.

Creations

Știm cu toții deja calitățile grafice impresionante dar și minusurile (în special la multiplayer) ale engine-ului Unreal. Nu cred că trebuie să mai amintesc de dinamismul și frumusețea surselor de lumină, geometria complexă, animația perfectă a personajelor, tranziții insesizabile, decoruri animate etc. pe care le-a adus cu sine acest engine. La toate acestea, programatorii de la Legend au adăugat o mulțime de



efecte explozive, de fum și meteorologice (ploaie, vânt, ninsoare) specifice universului creat de Robert Jordan. S-au adus îmbunătățiri și la capitolul multiplayer, cu ajutorul celor de la Epic care au acum în producție Unreal Tournament. În Wheel of Time grafica este la fel de importantă ca și jocul în sine. Din această cauză, Legend a angajat o întreagă armată de designeri, de la arhitecți până la artiști plastici, care au lucrat cot la cot zi și noapte. Nici în domeniul sunetului nu a fost mai lejer. Cea mai bună muzică pentru coloana sonoră a acestui joc s-a considerat a fi un amestec dintre rock-ul contemporan și stilul tradițional medieval celtic. Și s-a apelat la doi specialiști în domeniu, Robert Berry și Lief Sorbye. Aceștia au fost ajutați de o orchestră condusă de Andy Frazier, ale cărui două compoziții au șanse mari să ajungă și pe CD-ul Level.

Personal am o mare slăbichune pentru acest gen de jocuri care ne transpun într-o lume fantastică, magică și cu tentă medievală. În consecință, mi-a



făcut mare plăcere să aflu de existența acestui joc, iar din cele culese de mine până acum pare să fie într-adevăr ceea ce producătorii și-au dorit, o revoluție. Dar să așteptăm să vedem produsul final.

Claude

Technical data

Gen:

Action/RPG

Producător:

Legend Entertainment

Distribuitor:

Legend Entertainment

pentium
166



32 Mb



Direct
3D



MMX



Windows 95



Network Play



Network Play



Data lansării:
vara 1999

Majesty

Sovereign of Ardania

Coroana unui rege poate fi grea uneori. Crezi că poți să o porți?

Undeva, cândva. O dimineată obișnuită. Orașul se trezește la viață. Negustoresele încep să-și deschidă tarabele. Ici colo se vede câte un târgoveț plimbându-se fără rost. Soarele își plimbă razele dătătoare de viață pe vegetația încă plină de rouă. Deodată apare un călăreț ce trece în goană lasând în urma lui coșuri răsturnate, burghezi căzuți și o ploale de înjurături. Dar nu-i pasă,



fiindcă mesajul pe care-l poartă trebuie să ajungă la cardinal fără in-

târziere. Simte cum animalul de sub el găfăle din greu, dar nu mai sunt decât două străzi. Încă o stradă, piața principală și iată catedrala. Străbate scările mărețului edificiu într-o goană sălbatică, ajunge în fața cardinalului și spune doar atât: „Vine!”. Exact în acest moment trâmbele de paradă se aud de pe turnurile de la intrarea în cetate. Un alai măreț își face apariția în fața porților. Scutieri, halebardieri, iar în urma lor toată floarea cea vestită a nobilimii. Dar punctul de atracție al acestei parade a bogăției era o trăsură aurită. Aceași târgoveți care erau mai, mai să-l sfășie pe ciudatul mesager, se uitau acum cu ochii mari cum luxul și splendoarea regatului se perindă prin fața lor. În sfârșit, caleașca ajunge în fața catedralei. Acolo cardinalul împreună cu întregul alai de preoți sunt pregătiți să întâmpine personajul din trăsură. Un servitor în catifea neagră și cu emblema regală deschide ușa. Mulțimea freamătă, iar apoi izbucnește în urale, căci acolo, în fața lor, se află Regentul și el e aici pentru a fi încoronat, pentru a lua în mâinile lui destinul acestor amărâți.

V-am plictisit? Poate că da, dar simțeam nevoia unei astfel de introduceri pentru un joc pe care, de când am aflat de el, l-am aștept cu nerăbdare. Sunteți gata? Atunci să trecem la lucruri serioase.





Le Roi e mort, Vive le Roi!

Cam de aici începe acțiunea din *Majesty: Sovereign of Ardanian*, adică din momentul în care ieși în mâinile tale destinele unei națiuni. Poate nu chiar atât de pompos cum am descris mai sus, dar oricum. La prima vedere *Majesty: Sovereign of Ardanian* e un joc de strategie real-time asemănător cu *Settlers III*. Asemănător în ce sens? Adică la fel ca și acolo construiești tot felul de clădiri fără să ai un control direct asupra locuitorilor regatului. De fapt, este un amestec destul de reușit dintr-un RPG, un adventure și o strategie. În calitatea ta de atotputerice suveran la vederea căruia toți se trântesc cu fruntea în țărână, trebuie să construiești



tot felul de clădiri care să asigure dezvoltarea economico-militară a țăriișoarei tale. Unele clădiri îți umplu cuferele cu galbeni, altele dimpotrivă sug la ele mai dihai ca mielul ăla rău de la două oi. Poți construi tot felul de ateliere, fierării, hanuri, piețe, turnuri pentru magi; dar nu toate clădirile din oraș vor fi construite de tine. Orașul va înflori cu timpul și va atrage tot mai mulți oameni și chiar alte rase, unele mai pașnice, altele mai războinice. Aceștia, dacă le convine, se vor stabili în cetatea ta construindu-și propriile

clădiri și contribuind la dezvoltarea ei cu ajutorul unor calități mai speciale. Cel mai elocvent exemplu sunt piticii (dwarves) care își vor etala talentul deosebit în fabricarea de armuri și arme. Odată cu extinderea orașului, unele facilități necesare vor fi construite automat de către locuitori. În această categorie intră cele de genul canalizare, cimitire, săli de jocuri etc. Bineînțeles că aceste clădiri nu vor sta așa în paragină ci vor fi locuite de o mulțime de omuleți, fiecare văzându-și de treburile sale zilnice. Se pare că aceștia sunt destul de inteligenți ca să se înmulțească și să evolueze fără ajutorul tău. Vor construi ceea ce vrei tu, dar și ceea ce simt ei că au nevoie. Dacă populația e numeroasă vor exista în consecință multe decese și vor construi automat un cimitir. Plus că fiecare își vede de treaba lui: fermierul de agricultură, fierarul de atelierul, lăsându-te să-ți hodinești oasele regale în luxuosul tău budoar.

Eroii, monștrii și cetățenii

Am păstrat lucrurile cele mai tari pentru final.



Acesta este domeniul în care *Majesty: Sovereign of Ardanian* se deosebește cel mai mult de *Settlers III*. Unele clădiri din oraș precum tavernele și sălile de jocuri sunt locuri de atracție pentru diverși aventurieri. Aceștia vor constitui cea mai importantă forță a imperiului tău. Dacă le va plăcea cum trăiesc, se vor hotărî să se stabilească în cetatea ta și să-ți ofere serviciile lor. Chiar dacă ei sunt de fapt armata ta nu ai control deplin asupra lor. Fiecare are personalitatea sa proprie și se comportă ca atare. Dar există un mod de a-i influența și aici este partea distractivă a jocului. Teritoriul tău ascunde nenumărate mistere și creaturi nu tocmai agreeate. Unele dintre acestea vor avea plictisitoare și enervantă tendință de a te ataca când ți-e lumea mai dragă. Pentru a scăpa de aceste amenințări ai la



indemână un steag pe care scrie mare de tot: REWARD. Ei bine, cu autoritatea pe care singur ți-ai investit-o, lipești acest steag pe dosul monstruleților, fără ca ei să-și dea seama, bineînțeles. Acum, toți acești aventurieri vor sta și vor socoti dacă galbenii pe care-i vor primi ajung pentru vreo două zaruri și o femeie, și mai ales dacă sunt în stare să ducă la capăt misiunea. Și dacă în păienjenisul ăla care le ține loc de creier s-a aprins beculuțel pe care scrie YES, își vor scoate săbiile din teacă sau pergamentele din mânecă, după caz, și vor porni vânătoare în urmărirea nefericitului monstru. Dacă l-au ucis vor colecta frumusețel bănuții cu care vor merge la marketplace și își vor cumpăra arme mai bune, își vor vindeca rănilor sau pur și simplu îi vor da pentru o carafă de vin și un sărut dulce al vreunei hangite. Oricum l-ar cheltui, banii aceștia se vor întoarce în cuferele înălțimii Tale sub formă de taxe.



În același mod, dar cu un steguleț pe care scrie explore, poți trimite aceeași eroi să se plimbe prin cine știe ce codrii seculari sau caverne dubioase în căutare de comori. Normal, în cazul unei expediții încununată de succes nu vei uita să-ți iei și tu bucățica ta de pradă. Partea nasoală este însă că la astfel de recompense se pot înfige și eroii vecinului și chiar ai inamicului. Dacă ei sunt cei care rezolvă situația, atunci vor lua cu ei banii și vor umple visteria altui rege. Aventurierii tăi, atunci când nu au ce face, vor colinda de unii singuri ținutul sau vor colecta recompense puse de alți împărați. Uneori chiar se vor lupta între ei. De ce? Păi, fiindcă sunt de condiții și rase atât de diferite, iar unii nu se suportă între ei. De la fighteri, a căror soție e spada, la vrăjitori plini de tunete și fulgere, de la agili rangers la meditativii călugări războinici,

oricine se poate instala în orașele regatului tău. Ei vor sta față în față cu întreaga pleiadă de creaturi „evil” specifice RPG-urilor: goblini, orci, ogrii, dragoni, păianjeni uriași. Din păcate, nu poți construi structuri defensive gen ziduri de apărare. Producătorii au considerat că așa e mai bine, fiindcă nu toți monștrii trăiesc în afara orașului. Vreți exemple? Păi, cimitirul este un loc unde se îngropă morții, însă unii uită că ei trebuie să stea acolo o eternitate. Canalizarea este ea bună, dar conține șobolani, dintre



care unii par foarte bine hrăniți, dovadă dimensiunile impresionante la care ajung. Ei, dar orașul tău este locuit și de oameni mai normali. Gărzile sunt militari care nu prea au dor de ducă și preferă să aștepte primejdile să vină la ei. Cei din garda palatului primesc



aceeași descriere ca mai sus, cu adăugarea că sunt mai bine îmbrăcați și sunt mult mai nervoși. Atacă orice individ suspect care se apropie prea mult de palat. La urma urmelor ei apără prețioasa ta piele și nu poți decât să le fi recunosător. La urmă l-am păstrat poate pe cel mai dragălaș dintre toți: Colectorul de Taxe. Acesta merge din ușă în ușă înfruntând eroici ploaia de roșii stricate și ouă doar pentru a-ți aduce banii cu care să organizezi cine știe ce bal în cinstea ta. Pe lângă aceștia vor mai fi fermieri, fierari, meșteșugari, negustori, un șir întreg de oameni fără de care imperiul tău ar muri, dar al căror nume nu va rămâne scris în analele istoriei. Cât de nedreaptă poate fi viața uneori.

Majesty este un joc care, cel puțin așa cum arată acum, va fi un suflu nou în lumea strategiilor. Poate ceea ce a fost Thief pentru first person-uri. De aceea nu înțeleg de ce nu i se face reclamă în prostie. Sau poate Ripcord și Cyberlore vor să ne surprindă cu această nouă realizare. Vom trăi și vom vedea.

Claude



Technical data

Gen:
Strategie real-time/RPG
Producător:
Cyberlore
Distribuitor:
Ripcord Games



Review

SISTEMUL DE NOTARE

Vreți să știți ce titlu merită jucat? Ai nelămuriri? Ești curios? Nimic mai simplu, citește review-urile de luna aceasta.

90-100 Fiecare joc pe care noi, cei de la LEVEL, îl notăm, poate primi maxim 100 de puncte. Dacă un joc primește 90 de puncte sau mai mult, este răsplătit cu titlul de **LEVEL Cool Stuff**. Jocurile din această categorie sunt originale, inovative și merită cumpărate chiar dacă nu sunteți un fan al genului.

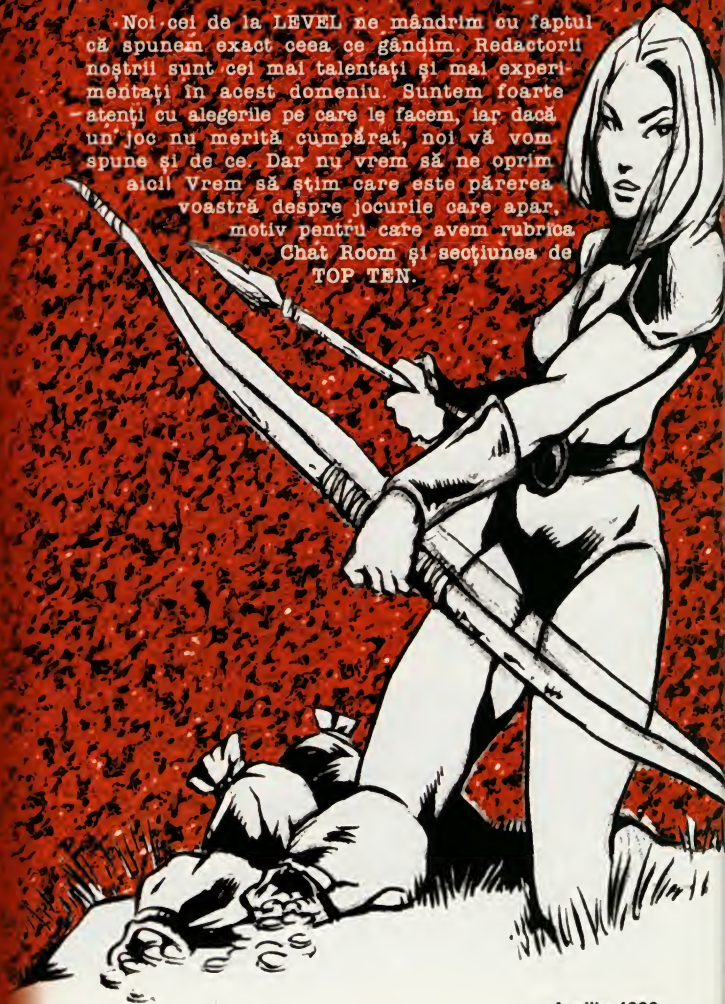
80-89 Dacă un joc va intra în această categorie, va purta denumirea de **LEVEL Recomandă**. Aceste jocuri sunt exemple excelente ale genului și orice fan merită să le achiziționeze.

70-79 Jocurile care se vor încadra între aceste limite nu vor câștiga nici un titlu, dar se vor clasa peste valoarea medie și merită măcar privite. Dacă sunteți un fan al genului, probabil că vă vor capta atenția pe o perioadă mai lungă.

50-69 Aceste jocuri se află sub medie și dacă sunteți un fan al genului și în același timp un colecționar și vreți să-l aveți, mai bine să-l cumpărați împreună cu prietenii, ca să nu vă pară rău că ați cheltuit prea mulți bani.

30-49 De aceste jocuri mai bine să vă feriți. Ele au foarte puțin de oferit, vă pot îmbolnăvi cu nervii și nu sunt deloc amuzante. De asemenea, dacă un joc este plin de bug-uri va intra în această categorie, care se va numi **LEVEL Junk**.

Noi cei de la LEVEL ne mândrim cu faptul că spunem exact ceea ce gândim. Redactorii noștri sunt cei mai talentați și mai experimentați în acest domeniu. Suntem foarte atenți cu alegerile pe care le facem, iar dacă un joc nu merită cumpărat, noi vă vom spune și de ce. Dar nu vrem să ne oprim aici! Vrem să știm care este părerea voastră despre jocurile care apar, motiv pentru care avem rubrica **Chat Room** și secțiunea de **TOP TEN**.



Turok 2 Seeds of Evil



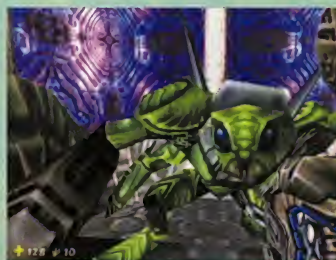
Un războinic puternic și dibace, în luptă cu niște legiuni de extraterestrii care mai de care mai fioroși!!!



După ce au cunoscut un oarecare succes cu Turok: Dinosaur Hunter, cei de la Iguana Entertainment au considerat că ar fi bine să realizeze o continuare a acestui joc cu numele: *Turok2: Seeds of Evil*. Se pare că de data aceasta eroul nostru, urmașul familiei Fireseed, este chemat pentru a salva o altă planetă din mâinile unor extraterestrii din altă dimensiune. De data aceasta lupta va fi mult mai sângeroasă și mai dură. După ce a reușit să îi învingă pe Campagner-i în versiunea precedentă, eroul nostru a încercat să îl distrugă pe Chronoceptor aruncându-l într-un vulcan. Pentru că s-a descurcat atât de bine în prima misiune, cei de la Iguana Entertainment s-au gândit că este momentul să îl pună din nou la încercare pe Turok. De data aceasta, prietenul nostru va trebui să îl oprească pe cel ce se numește Primagen care împreună cu armata sa de extraterestrii încearcă să distrugă planeta noastră.

Probabil doriți să știți dacă modul de a juca este asemănător cu cel din primul joc Turok. Ei bine, acțiunea și modul de joc sunt cam la fel. Diferă doar personajele și mediul în care să dă această luptă pentru supraviețuire.

Vestea cea rea este că pentru a juca *Turok2* ai nevoie de o placă



3Dfx. Oricum, va trebui să vă folosiți de foarte multe taste. Partea cea mai bună a acestui joc o reprezintă arsenalul de arme. Este bestial! La început vei dispune de un fel de cuțit cu două lame foarte ascuțite. Chiar dacă nu este vorba de o armă foarte sofisticată, Talon este deosebit de eficientă în lupta de aproape. Apoi vei găsi un pistol simplu, semi-automat. Pe lângă acestea, veți mai beneficia de tot felul de arme de la cele primitive (arcuri, săbii) la cele mai sofisticate (lansatoare de rachete sau mitraliere).

De data aceasta, designerii de la Iguana au insistat puțin mai mult ca data trecută asupra graficii, care după părerea mea, a cunoscut vizibile îmbunătățiri. Chiar dacă alienii pe care îi veți înfrunta nu sunt prea reușiți, textura sau efectele speciale sunt deosebit de bine realizate. Personal am fost plăcut surprins atunci când am folosit pentru prima oară arcul sau pistolul. De ce?



Pentru că este important unde îți lovești inamicul. Spre exemplu, dacă îl lovești în cap, moare din prima, dar dacă îl lovești în mână, picior sau oriunde altundeva sunt necesare mai multe lovituri pentru a-l elimina.

Hey Turok, watch your back!!!

Așadar, avem de-a face cu o luptă pe viață și pe moarte între un erou care nu cunoaște teama și o bandă de alieni care încearcă să ne distrugă planeta. Față de versiunea anterioară controlul este mult mai bun. De data asta mouse-ul își face pe deplin datoria. Cu toate acestea, precizia în țintire nu este prea ridicată, făcându-te astfel să irosești multă muniție. Săriturile pe care le face eroul nostru nu sunt prea reușite. Spre exemplu, există unele scări a căror porțiune din partea de jos este ruptă, dar la care Turok nu poate să ajungă nici dacă face cele mai forțate sărituri. În ceea ce privește sunetul, pot spune că este destul de bine realizat. Foarte

realiste sunt țipetele de durere ale creaturilor pe care le împușcați, clipocitul apei sau detunătura unei arme. Realizatorii jocului l-au făcut pe Turok să țipe de durere sau de bucurie sau să se vaite atunci când este rănit.

De data aceasta, AI-ul este mult mai performant. Creaturile sunt mult mai inteligente, simțind



pericolul atunci când vă apropiați de ele. De aceea, în momentul în care vă întâlniți cu vreun alien, trebuie să încercați să îl eliminați cât de repede puteți, deoarece este deosebit de rapid. Acum, inamicii voștri vor avea reflexe mult mai bune, care îi vor ajuta să se ferească

de unele gloanțe sau săgeți trimise de voi. În caz că vă hotărâți să vă atacați un dușman cu arcul va trebui să fiți foarte atenți unde țintiți, în funcție de cât de departe este inamicul vostru. Partea cea mai bună a acestei arme este aceea că dacă vreo câteva săgeți nu își ating ținta le puteți culege din pereți.

În concluzie....

Sunt sigur că unii dintre voi și-au format deja propria părere despre Turok2: Seeds of Evil. Oricum, nu cred că foarte mulți au reușit să joace versiunea full a acestui joc, deoarece jocul este relativ nou, fiind lansat abia în februarie, anul acesta. Cei de la Iguana Entertainment nu ne-au înșelat așteptările și au realizat un



joc destul de reușit care după părerea mea va reuși să urce destul de repede în topul jocurilor de acest gen. Cam asta ar fi de spus despre Turok2.

După părerea mea, merită să fie jucat. Cei care nu l-au jucat până acum să facă bine să pună mâna pe el, pentru că vor avea parte de un adevărat joc din genul shooter, care cu siguranță le va fi pe plac. Deci, sânge la greu, arme puternice și sofisticate, dușmani urâți și o confruntare pe viață și pe moarte. Cam asta este ceea ce vă oferă Turok2: Seeds of Evil. Sper să vă placă.

Wild Snake



WEAPONS

Cerebral

Bore - Este o armă puțin mai diferită de una obișnuită. Am putea spune că avem de a face cu un sfredelitor de creier. Spun asta deoarece proiectilele cu care trage această armă pătrund în creierul celui vizat și îl transformă în apă chioară. Cerebral Bore nu va avea nici un efect asupra inamicilor cu un nivel de inteligență scăzut deoarece această armă se ghidează după activitatea creierului iar de unde nu e nici Dumnezeu nu cere.



9mm Pistol

- La fel ca în majoritatea jocurilor din genul shooter, acest pistol este arma pe care o primi aveți la începutul jocului. Chiar dacă este



doar un pistol acesta este capabil de a trage focuri semi-automate. În ciuda acestui fapt, pistolul de 9mm nu este prea eficient atunci când aveți de înfruntat un număr mare de inamici. Oricum, pe parcurs veți mai găsi gloanțe pe care este bine să le luați.

Firestorm

Canon - Când folosești această armă parcă se dezlănțuie o furtună de flăcări care arde tot ce mișcă pe o rază de vreo 2-3 metri. Este foarte eficientă deoarece poți termina mai mulți inamici dintr-o singură lovitură. Aveți grijă să nu vă ardeți prea tare atunci o veți folosi!



Proximity Fragmentation

Mine Layer

- Este o armă foarte interesantă. Încărcătura sau mai bine zis mina este lansată dintr-un lansator special. În momentul în care



inamicul se apropie de mină, aceasta va lansa un beep cu tonalitate înaltă după care va emite o lumină verde și roșie. După aceea mina va exploda făcându-l praștie pe cei care se aflau în apropierea acestora. Aceasta mai poate fi folosită și ca o armă capcană.

Plasma Rifle

- Acest model de armă de asalt este unul foarte avansat care trage cu plasmă. Încărcătura maximă este de maxim 30 de unități. De fiecare dată când veți apăsa pe trăgaci aceasta va elibera trei unități de plasmă care vor exploda în momentul în care își vor atinge ținta.



Scorpion Missile Launcher

- De data aceasta avem de a face cu un lansator de rachete de tip Scorpion. Acestea sunt capabile să își hăituiească ținta o dată ce a fost fixată pe ea. Ce îmi place mie cel mai mult la această armă este faptul că dacă lansezi două rachete după doi inamici, în momentul în care una dintre ele și-a atins ținta cealaltă rachetă va continua să urmărească celălalt dușman.



Shotgun

- Este o armă deosebit de puternică însă are o frecvență de tragere destul de mică. Foarte eficientă în situații de unul la unul, această armă poate avea o rezervă de maxim 16 gloanțe standard și 6 explozive. La început veți beneficia doar de zece gloanțe.



Sunfire

Pods - Această armă a fost creată cu mult timp în urmă de către un meșter foarte iscusit. Este vorba de un obiect sferic realizat dintr-un



material special. Se spune că acest material conține o esență rară luată de pe suprafața soarelui. Este deosebit de eficientă în interiorul încăperilor întunecoase deoarece creează un

flash foarte puternic care îi va orbi pentru o clipă pe cei care te atacă.

Talon

- Deosebit de eficientă în lupta de aproape, Talon se dovedește a fi o armă foarte bună dacă este manuită de un războinic priceput cum este Turok. Talon are două lame foarte ascuțite care sunt prinse de mână sub forma unei mânuși.



Tek Bow

- Este arma cu care vânau în trecut strămoșii lui Turok. Mai bine spus este vorba de un arc care din păcate este mai greu de manuit. Spun asta deoarece trebuie să îți fixezi foarte bine ținta înainte de a da drumul la săgeată. Dar este avantajos pentru că poți recupera săgețile care nu și-au atins ținta.



Tranquillizer Gun

- Acest tip de armă este mai specială deoarece nu îți va ucide inamicul însă îl va ameți puțin, suficient cât să-l poți elimina fără cea mai mică problemă. Aveți însă grijă că la un inamic nu va fi de ajuns un singur tranșilizant pentru a-l ameți și va trebui să le administrați două bucăți.



War Blade

- De data aceasta avem de-a face cu o sabie. Face parte din categoria armelor cu tăiș care este mult mai eficientă decât o armă



cum este Talon. Asta deoarece este ceva mai lungă și mai ușor de manevrat, deci vă este recomandată.

Technical data

Gen:

Shooter

Producător:

Iguana Entertainment

Distribuitor:

Iguana Entertainment

pentium
166



32 Mb



MMX



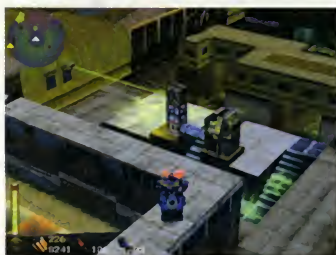
Windows 95





Ați văzut Judge Dredd? Dacă da, aveți ocazia să trăiți ceva asemănător...

Fie că e vorba de cărți, filme sau jocuri de calculator, viitorul omenirii apare în culorile cele mai cenușii. Molime devastatoare, apocalipsa, extraterestrii, catastrofe de toate genurile, războaie nucleare reprezintă viitorul care-i așteaptă pe copii și nepoții noștri. Un pământ sterp și uscat și o populație masivă de șobolani este tot ceea ce vor moșteni generațiile viitoare. Până acum, singurul film în care am văzut o imagine mai optimistă a viitorului nostru este Star Trek. De ce punem mereu răul în față? De ce vedem numai nenorociri și catastrofe peste tot? Nu știu și nici nu sunt cel mai în măsură să



răspund la aceste întrebări. Dar hai că încep să bat câmpii și nu este bine. Revenind la subiectul zilei: *Future Cop: L.A.P.D.* este un joc ce ne situează într-un viitor apocaliptic, agăin, mai precis în Los Angeles-ul secolului 21 în care regii crimei își fac de cap și nu le este frică de nimic.

Background

Pe la începutul secolului 21 decăderea socială, crimele și un cutremur de 9,1 pe scara Richter au devastat orașul Los Angeles (orașul îngerilor). Din ruinele fostei metropole s-au născut bandele criminale. Acestea și-au împărțit ceea ce a mai rămas din oraș în

zone de influență în care își desfășoară nestingheriți activitățile ilicite.

Din păcate, L.A.P.D. se află în imposibilitatea de a restaura ordinea în oraș și de a elimina aceste bande care-și fac de cap pe străzile megapolisului. Dar cum ulciorul nu merge de multe ori la apă și toate au un sfârșit, departamentul de poliție din Los Angeles primește un ajutor neașteptat. Tocmai au primit în dotare cel mai sofisticat vehicul creat vreodată: Tactical Assault Combat X-1 Alpha. Cu ajutorul lui și a impresionantului arsenal cu care este dotat vor putea să recâștige străzile și să-și îndeplinească datoria ... to serve, protect ... și mai nou, survive.



Let's shoot some bad ass

Când am văzut pentru prima dată scris „*Future Cop: L.A.P.D.*” sunt de fapt două jocuri într-unul singur”, am crezut că este vorba doar de reclamă. Însă odată instalat jocul am văzut că în mare parte producătorii aveau dreptate. Atât pentru single cât și pentru multiplayer există două moduri de a juca *Future Cop: L.A.P.D.* În „Crime War” te îmbarci în caroseria ce poartă numele de X-1 Alpha și te aventurezi pe străzile Los Angeles-ului pentru a măcelări întreaga masă de bad guys pe care o întâlnești în binecunoscutul stil arcade. În „Precinct Assault” jocul ia o tur-nură real time strategy împotriva unui prieten sau a lui Sky Captain (AI).

Să le luăm pe rând. Când începi un joc nou „Crime War”, vei fi trimis în Griffith Park pentru a elimina un maniac ce și-a construit acolo niște turete de plasmă. Tot ce trebuie să faci este să tragi în tot ce mișcă sau nu. Înainte de a pleca în misiune poți accesa un briefing destul de drăguț. Acesta îți este prezentat sub forma unui filmuleț în care îți sunt arătate obiectivele, ceva despre prezența inamică și dosarul principalului suspect.

Odată ieșit pe străzi ai mână liberă să-ți îndeplinești misiunea cu orice mijloace. Frumosul și luxosul oraș pe care îl cunoașteam nu mai există. În locul lui găsim acum o mulțime de ruine și niște străzi mai periculoase decât pe vremea lui Jack Spintecătorul. Din fericire te afli în carlinga lui X-1 Alpha, un

miracol al tehnologiei. Acest superb aparat are o calitate deosebită, și anume aceea că se putea transforma în două vehicule: Walker și Hovercar. Și pe lângă asta este dotat cu armament în stare să radă Brașovul de pe hartă în doi timpi și trei mișcări. Walker este recomandat situațiilor mai dificile datorită agilității sale. Deși este imens, poate sări și se poate mișca cu o ușurință debordantă. Hovercar-ul este prototipul mașinii viitorului, foarte rapidă și manevrabilă, excelentă atunci când



trebuie să scapi din situații limită sau trebuie să treci peste sau pe sub anumite obstacole. Un câmp de mine este exemplul ideal al obstacolului ce poate fi depășit cu ușurință de un Hovercar.

Dacă am spus că o să împușcați tot ce vedeți, nu trebuie să o luați chiar pe bune. Veți întâlni în drumul vostru tot felul de switch-uri, platforme, trape etc. care nu trebuie distruse, ci doar activate J. Dar, bineînțeles, că asta nu este atât de distractiv ca improșcarea cu gloanțe și rachete a indivizilor care au avut



tupeul să-ți stea în cale. Când am spus că X-1 Alpha este cel mai avansat vehicul, nu am exagerat deloc. Asta înseamnă că are și un sistem de targeting automat. În cazul unor ținte multiple, dacă nu-ți convine pe care dintre ele s-a fixat sistemul, poți oricând să-l muți cu TAB. Și vă garantez că o să aveți ce împușca în *Future Cop: L.A.P.D.* Cum e și normal, o să ți se mai termine și muniția din când în când, adversarii vor reuși și ei să te mai atingă uneori. De aceea, din loc în loc vei întâlni power-ups și re-loaders. Primele îți vor upgrada armele (ca putere de foc și viteză de reîn-cărcare), iar celelalte te vor re-aproviziona cu muniție. În rest, alergă, sari și împuști, toate pentru a vedea un film frumos atunci când termini cu succes misiunea. Se poate juca și în doi jucători în mod cooperativ. Dacă puterea de foc se dublează, în schimb energia rămâne aceeași. Adică, dacă amicul e lovit și tu ai de suferit.

Precinct Assault

... ne va împărți în două tabere, una roșie, iar cealaltă albastră.





Primul care reușește să cucerească baza celuilalt câștigă. În single vei lupta împotriva căpitanului Sky care de la nivel la nivel va deveni tot mai forțos. Punctele sunt elementele prețioase ale acestui mod de joc. De câte ori distrugi un obiectiv inamic sau neutru primești un număr de puncte cu care vei putea să achiziționezi diferite vehicule militare. Acestea sunt hover tank (upgrade la dreadnought) și jet chopper (flying fortress) și vor fi construite în niște generatoare. Pentru a-și extinde teritoriul, se construiesc outposturi care la rândul lor vor fi capabile să producă trupe, dar la un preț mai

ridicat. Aici va apărea și un nou tip de power up, Stealth, care-și va face trupele invizibile pentru radar și proiectile cu lock-on.

Grafica jocului este frumoasă



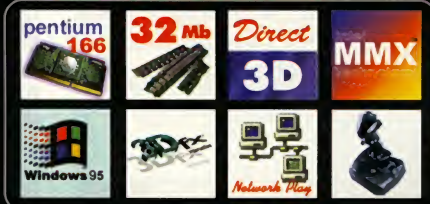
fără să fie ceva deosebit, efectele luminoase sunt atractive, iar animațiile pot fi uneori destul de distractive. Am distrus la un moment dat un post de observație aflat undeva sus. Suflul exploziei l-a proiectat pe bietul ocupant al clădirii spre emisfere mai înalte spre delichul spectatorului (adică eu).

Deși nu este un joc original, nici ca idee, nici ca realizare și elemente existente în joc, (excepție făcând bineînțeles faza cu transformarea), Future Cop: L.A.P.D. este un joc bun, mai ales pentru cei cărora le place stilul arcade.

Claude

Technical data

Gen:
Arcade/Strategic
Producător:
EA Studios
Distribuitor:
Best Computers
Tel:
01/3125524



TREPSER

Where am I? Iată prima întrebare pe care și-o pune personajul tău.

A, personajul tău, fie că îți place fie că nu, este o femeie (ceea ce este o scuză bună dacă ceva nu merge bine). Dar să vă spun ce s-a întâmplat până intrați în pielea personajului. Pe o insulă numită Site B a avut loc o cercetare genetică a unor mostre de DNA găsite într-un țăntar care a trăit cu milioane de ani în urmă (este povestea din Jurassic Park). S-au creat clone după dinozaurii din acea eră cu scopul de a se face un fel de parc în care omenirea să poată vedea aceste exemplare în viață. Din cauza unor erori, unele creaturi au scăpat de sub control și totul s-a dus de răpă. Pentru a nu afla omenirea ceea ce s-a întâmplat, aici au fost trimise niște trupe de mercenari pentru a extermina toate creaturile care mai erau în viață. Toți cei ajunși acolo au murit, iar insula este plină de ruine și schelete omenești sau ale dinozaurilor.

Cum ajungi tu aici? Foarte simplu. Ești în vacanță în Costa Rica și pleci într-un tur al insulei respective, dar după decolare o avarie face ca avionul să se prăbușească în apropierea insulei. Te trezești pe malul insulei fără să ai habar de ceea ce ți s-a întâmplat și începi călătoria pentru a găsi o legătură cu civilizația și vreo posibilitate de a te întoarce acasă. La început un tutorial discret te învață cum să sari, să mergi, să ridici și să tragi cu armele. Ecranul este gol. Nici un fel de indicator de viață, de arme, nimic.

În momentul în care iei o armă în mână, personajul va spune cât este de încărcat (la cele automate spune dacă încărcătorul este plin, jumătate sau gol, la celelalte spune câte gloanțe mai are pistolul sau pușca). Ce mi-am dat mai greu seama (de fapt cu ajutorul cărții am descoperit) a fost nivelul de

viață a personajului. În momentul în care te uiți în jos îți vei vedea „sânii”, iar pe cel stâng ai tatuată o inimioară. Ei bine, cu cât ești mai slăbită, cu atât inimioara se înroșește mai tare.

Ceea ce mi-a plăcut la acest personaj este controlul asupra lui. Pe lângă obișnuitele taste, de mers, sărit, vei avea un control pe cât de complicat pe atât de interesant al mâinii. Mâna dreaptă este cea cu



care operați. Apucați obiecte, trageți cu armele. Când mâna este goală o mișcați pe tot ecranul ținând apăsat butonul stâng al mouse-ului și dacă doriți să apucați ceva sau să aruncați ceva (un obiect, o armă) trebuie să apăsați butonul drept al mouse-ului. Mâna puteți să o mișcați și din încheietură (sus-joc, stânga-dreapta, rotiri). Puteți căra doar două obiecte, indiferent că sunt arme sau cartele de acces.

Niscai detalii tehnice

Grafica este destul de bună (mai ales cu un accelerator grafic). Totul este realizat până la cel mai mic detaliu, pornind de la creaturile din joc și terminând cu mediul înconjurător. Plantele se dau în lături când treci prin ele, mașinile se balansează dacă stai pe o stâncă (sunt o grămadă de mașini rămase de la mercenarii care au venit să omoare creaturile de pe insulă, toate arse, stricate, nefolosibile), apa este limpede și transparentă, iar în momentul în care intri în ea începe să facă valuri și să te legene și pe tine.

Lumea în care te plimbi este foarte bine realizată, copaci, stânci, boscheți (după care vă puteți ascunde de dinozauri) aveți de toate aici. Chiar dacă peisajul este imens, asta nu înseamnă că vă puteți plimba pe oriunde doriți. La un moment





dat mergeam printr-un canion micuț (un fel de șanț) și am încercat să mă apropiez de dinozaurul din fața mea pe margine, printre stânci, de unde să-l ochesc mai bine și fără să mă vadă. Mare mi-a fost însă surpriza când la un moment dat mâna cu arma s-a îndoit și mi-a căzut arma din mână. Am încercat să merg mai departe și am început pasul pe loc, și cu toate că mai departe se vedea urcușul, chiar și copaci, eu mă loveam de un geam imens. Este un 1st person, dar mult mai realist.

Mâna cu arma nu este fixă, ea se mișcă în funcție de direcția în care mergi, se balansează, ceea ce face foarte greu ochitul din mers. AI-ul jocului este bun. Dinozaurii au un grad ridicat de inteligență. Ceea ce contează foarte mult în momentul în care tragi într-un dinozaur este locul în care îl nimerești. Dacă îl lei în spate sau în picior începe să șchiopăteze și pentru că simte că e rănit se îndepărtează și încearcă să revină pe neașteptate. Am reușit să omor unul (vorbec de cei mici, Albertosaurus și Velociraptor-ul) cu două gloanțe trase chiar în ultimul moment (se apropia cu viteză de mine) și l-am nimerit în cap, iar în altul am descărcat un automat fără să reușesc să-l dobor la pământ (țâșnea sânge din el, alerga șchiopătând, dar nu vroia de nici o culoare să moară).

Faptul că sunt inteligenți veți vedea în momentul în care veți fi atacați de unul dintre ei. Va veni spre voi în zig-zag, pentru a nu vă oferi o țintă fixă, iar în momentul în care vă atacă vă va apuca mâna cu arma (din lateral și astfel nu



veți mai putea trage în el). Dinozaurii cei mari sunt imenși, ceea ce ne oferă un avantaj. Se mișcă greu și nu au o vedere prea bună. Știți zicala: „fuga-i rușinoasă, dar e sănătoasă”? Aici se pune foarte bine în aplicare (stai pitit printre tufe și dacă te fugărește, învârt-te printre copaci).

Sunetul este cel care te face să simți atmosfera jocului. Auzi sunetul propriilor tăi pași, foșnetul pe iarbă sau când treci printre boscheți și tropăitul când mergi pe



ciment. Se aud tot felul de sunete, gen junglă, dar proprii erei dinozaurilor. În timp ce înalțezi tot auzi vocea profesorului care îți povestește puțin câte puțin despre ceea ce s-a întâmplat pe acea insulă, cum totul a început de la o idee și cum s-a ajuns în acel stadiu. Replici mai dă și personajul tău, de entuziasm (când vede ceva ce aduce a civilizație), de mirare, sau comentează ceea ce spune profesorul („Yeah, right!”, „pe atunci eu eram la liceu”).

Odată eram atât de încordat (omorâsem un Velociraptor în orașul în care abia intrasem) și a început o muzică preluată din filmele de suspans că am început



să mă învârt pe loc și să trag în orice mișca sau mi se părea suspect.

Bug-uri

Oricât de mult îmi place acest joc, trebuie să spun ceva și despre partea lui proastă (asta pentru că au fost momente în care mă enervam super tare pe joc, dar cum



nimeni nu este perfect mi-a trecut). Pentru început să mă leg puțin de cerințele de sistem. Cere 32 MB RAM și 1 MB de placă grafică. Ei bine, chestia asta merge doar dacă vrei să vezi puțin cum arată jocul. În schimb, dacă prinzi drag de joc (ceea ce mi s-a întâmplat și mie) și vrei ca după puțin timp să nu îți pierzi răbdarea și să te enervezi, trebuie să ai cel puțin 64 MB RAM și un accelerator grafic. Altfel o să vă mâncați zilele de nervi din cauza întreruperilor și slide-urilor sacadate. Dar să trecem mai departe, la grafică. Unul din bug-urile des întâlnite la jocurile de acțiune/aventură cu grafică 3D este desprinderea texturilor, fie că apar dungii albe în textură fie că vezi dincolo de un zid sau de un copac, ceea ce este



destul de supărător. Aceste probleme de textură te duc în eroare deoarece cam așa arată și armele de la depărtare. Câteodată mi se întâmpla că alergam și pe măsură ce înaintam îmi dispărea arma din mână (pur și simplu se vedea mâna întinsă), iar după un timp revenea la loc.

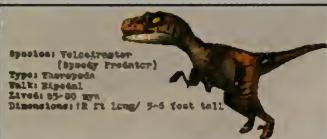
Finally

Great !!! Așa am exclamat după ce am jucat cam trei ore. Are unele probleme dar ceea ce oferă acoperă micile bug-uri. Având o tematică atrăgătoare, un scenariu bun, jocul este cool. Este printre singurele jocuri care m-au făcut să uit de toate și mă chinui să continui acțiunea pentru a vedea ce se întâmplă mai departe. Tot timpul aștept ceva nou și trebuie să faci câte ceva interesant.

Ny6

Velociraptor

Așa cum spune și numele este un dinozaur carnivor gen T-Rex dar de dimensiuni mai mici (în jur de 1,80 metri), care are o viteză destul de mare și o structură athletică. Are un creier cam mare pentru mărimea lui ceea ce îl face destul de inteligent,



dar nu poate învăța chiar orice, spre exemplu cum să deschidă o ușă. Picioarele îl ajută să atingă o viteză mare datorită mobilității lor care îi permite o mișcare de 180 de grade. „Label” din față sunt înzestrate cu gheare puternice care-l ajută la prinderea victimelor și sfășierea lor.

Triceraptos

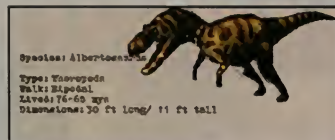
Este cel mai mare exemplar din familia lui și este un ierbivor. Se aseamănă foarte mult cu un taur al zilelor noastre, adică atunci când se enervează și se pregătește de atac, își lasă capul în jos și dă din picioarele din față. Nu



atacă decât dacă este atacat sau cineva intră pe teritoriul lui. Dacă sunteți în preajma lui și trebuie să treceți de el luați-o pe la spate și ocoliți-l deoarece se mișcă greu, iar dacă se pregătește de atac ascundeți-vă printre copaci sau după stânci deoarece este greu de omorât datorită platoșei de pe cap.

Albetosaurus

Dacă Velociraptor-ul era un vânător, Albetosaurus se ase-



mănă mai mult hienelor, preferă viețile deja omorâte și vânează doar dacă se simte amenințat sau este flămând. Este foarte rapid, chiar cel mai rapid din familia tiranozaurilor și preferă să vâneze singur, nu în „echipă”. Dinții de care dispune se schimbă repede și nu trebuie să-și facă probleme de eventualele ruperi sau pierderi ale lor.

Tyrannosaurus Rex

Cine nu cunoaște sau nu a auzit de T-Rex ? Este cel mai mare carnivor dintre toți dinozaurii care au existat vreodată. Preferă să



mănânce animale deja omorâte sau să le ia altor prădători hrana. Are un impresionant simț olfactiv reușind să prindă cel mai ușor miros chiar dacă nu adie vântul. Cu ajutorul ghearelor și dinților puternici poate omorî în câteva secunde orice animal, iar membrele posterioare îl ajută să execute alergări scurte și rapide dar și să țină prada la pământ pentru a o sfășia.

Parasaurolophus

Este un dinozaur ierbivor și unul dintre cele mai pașnice

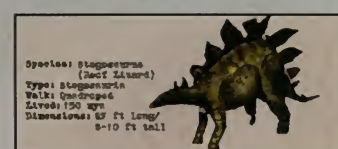
creaturi din acea vreme. Este singurul care nu are nici un dușman și reprezintă o amenințare doar dacă intră în panică, asta din cauza gabaritului său impresionant, circa 2 tone. Are un craniu pe atât de interesant pe atât de folositor. Creasta îl ajută să emită niște sunete asemănătoare cu cele ale balenelor și elefanților și poate



comunica astfel cu ceilalți Parasaurolophus. Chiar dacă membrele posterioare sunt mai mari, asta nu-l împiedică să meargă pe toate cele patru picioare.

Stegosaurus

Un ierbivor mai mult lung decât înalt. Se pare că singura armă care-l protejează de atacatori sunt cele patru țepușe de pe coadă. Are o mulțime de dinți mici și ascuțiți. Picioarele sunt capabile să suporte o greutate mare și nu să alege, ceea ce îl face un animal foarte lent. Are două rânduri de creste pe spate, ceea ce îl ajută să-și controleze temperatura corpului, cu ajutorul sângelui ce trece prin ele. Când îi este frig se rotește cu corpul astfel ca razele soarelui să cadă pe ele, iar când este prea încălzit se îndreaptă cu capul la soare pentru a nu cădea razele soarelui pe respectivele creste.



Technical data

Gen:

A acțiune/aventură

Producător:

DreamWorks Interactive

Distribuitor:

EA - Best Computers







International Game Magazine

LEVEL





International Game Magazine

LEVEL

WORMS ARMAGEDDON



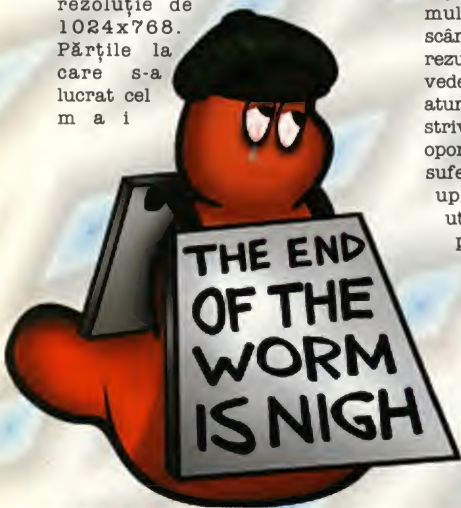
Yuck!!! Woooooorms ALARM! Yuck!

Parcă ieri am văzut pentru prima dată Worms 2 și era să pic pe spate de răs. L-am pus pe hard și l-am jucat cu amicii mei în disperare. Nimeni și nimic nu ne mai putea dezlipi de computer. Nu mai respiram, nu mai mâncam, nu mai mergeam la toaletă, stăteam toată ziua și ne zdrobeam unul altuia ... viermii. Și iată că, luna februarie mi-a adus o surpriză plăcută, *Worms Armageddon*.

Pentru cei care așteaptă un joc cu totul nou și inovator le spun de pe acum că vor fi dezamăgiți. Asta nu înseamnă automat că *Worms Armageddon* este un joc slab. De fapt *Worms Armageddon* este pentru Worms 2 ceea ce a însemnat Brood War pentru Starcraft.

Worms 2.1?

Dacă privim jocul din punct de vedere al graficii nu este ceea ce ne-am fi așteptat, adică un salt înainte. Aceleași imagini comice de desene animate ne vor alina ochiișorii. Viermișorii se vor vedea un pic mai mari, chiar și pe o rezoluție de 1024x768. Părțile la care s-a lucrat cel mai mult a i



mult sunt sunetul și animația. Aproape fiecare viermișor își are propriile replici și gemete de durere. Din păcate, pentru a nu încălca inutil jocul cu prea multe fișiere de sunet, numărul de replici al fiecărui personaj s-a redus drastic. Astfel, se întâmplă că auzim unele dialoguri de prea multe ori. Și atunci veți spune: Ce s-a schimbat de fapt?



E adevărat că asta este prima impresie, dar personal cred că e mult mai atractiv ca fiecare viermișor să-și aibă propriul set de fraze. Și să nu uităm, ca și în Worms 2 putem edita propriile fișiere .wav pe care să le introducem în joc. Pe urmă exploziile sună acum mult mai bine și, combinate cu scâncetele nefericiților atinși, dă un rezultat extraordinar de haios. Să vedeți ce plăcere sadică veți avea atunci. Nu vă veți mai sătura să striviți la omizile, larvele și viermii oponentului. Un alt capitol care a suferit modificări, sau mai precis upgrade este cel al armelor și utilitatelor. Aqua Sheep-ul acum poate lovi și adversarii aflați sub apă. Și poate cea mai sadică dintre toate este toporul. Ce rachete activate de un buton, lansatoare de rachete.

Adevărata plăcere este să-ți privești adversarul în ochi și să-i crăpi țeasta. Vrei niște omizi la grătar? Nimic

mai simplu, poi Flame Thrower-ul pe umăr și ... Voila! Vierme flambat! Noutăți au intervenit și pe teritoriul utilitatelor. Invisibility, extrem de folositor în bătăliile multiplayer, fast walk (un vierme cu viteză?!), double damage, pe care scrie „use with caution” pentru ca nu cumva să te arzi și tu, sunt numai câteva exemple. Sau ce ziceți de Laser Sight, care vă scutește de efortul de a mai ținti?

U wanna dance, worm?

Pentru toată lumea este clar că Worms 2 a fost un joc de multiplayer. Patru, cinci prieteni străni în fața calculatorului a însemnat mereu mult mai multă distracție decât să joci împotriva unui oponent AI. Și asta bineînțeles datorită arsenalului impresionant și numărului imens de strategii adoptate, tactici de luptă și nu în ultimul rând spontaneitățile umane.

Worms Armageddon calcă hotărât pe urmele tăticului său. Iar numărul mare de arme și utilitate noi nu fac altceva decât să-l ajute. Ce este extrem de interesant în *Armageddon* este faptul că, deși folosești același scenariu, harta va fi diferită de fiecare dată. În consecință va fi un joc nou, iar cum am mai spus mai devreme spontaneitatea și inventivitatea umană vor face din death match-





punem mâna încă pe Worms 2. În încheiere vă las să vă delectați cu câteva poze, credem noi, mai sugestive din acest minunat joc.

Claude

uri adevărate spectacole.

Cu toate acestea, Team 17 a introdus în Worms Armageddon și scenarii de single player pe care, cred eu, le veți juca doar atunci când nu aveți altă soluție. Frumos din partea lor totuși; ne lasă să ne creăm propriile nivele până în cel mai mic detaliu. Și pe deasupra au făcut acest editor și extrem de ușor de utilizat. Deci ca să încheiem cu acest capitol, jocul suportă multiplayer pe toate căile cunoscute, inclusiv prin WormNet (un fel de Battle.net).

Worms a fost și este în continuare cel mai amuzant joc pe care am avut vreodată ocazia să-l am instalat pe hard. Și locul unde obține cele mai multe puncte favorabile. Chiar dacă prin grafica de desene animate pare desprinsă din vremurile când ne mai uitam la Tom și Jerry, Worms Armageddon este un joc destul de provocator și atractiv care merită jucat din plin. Însă, mare păcat că a fost scos pe piață doar pentru a mai storce niște bani dintr-o idee bună. Worms Armageddon este un joc pentru aceia dintre noi care nu am reușit să



Technical data

Gen:
Strategie
Producător:
Team 17
Distribuitor:
Team 17



SuperBikes

A sosit momentul să ne dăm din nou cu motoarele!
Așa că încălziți-vă motoarele și dați-i bice!

Ce îmi place mie cel mai mult la jocurile pe calculator este faptul că poți evada din realitate, dar mai ales că îți poți îndeplini unele dorințe pe care în viața reală nu ai cum. Oricum, eu sunt înnebunit după simulatoarele auto și moto, iar atunci când pun mâna pe un astfel de joc nu mă satur jucându-l. Cam așa s-a întâmplat și cu *SuperBikes* care însă nu prea s-a ridicat la înălțimea așteptărilor mele. Speram ca feeling-ul de viteză din joc să fie mult mai apropiat de cursele reale. Spun asta, deoarece, chiar dacă vite-zometrul îți arată că mergi cu 300 la oră, nu prea ai senzația că motorul tău alargă de mânăncă pământul. Pentru mine contează foarte mult să simt că fug de sub mine motocicletă pe care sunt, că abia pot să îi controlez călușii putere care sunt înghesuiți în motorul acesteia.

Chiar dacă nu stă prea bine în ceea ce privește indicațiile vite-zometrului și senzația de viteză, *Superbikes* se comportă destul de bine la grafică și sound. Motoarele și piloții care le strunesc sunt foarte bine realizate, ceea ce înseamnă că cei de la EA au insistat destul de mult asupra acestui fapt. Ciocnirile și derapările sunt foarte spectaculoase. Se pare că firma realizatoare a încercat să creeze cât mai multe modalități de ciocnire sau derapare pentru ca acestea să nu se repete. Cel mai incitant moment este atunci când se dă startul într-o cursă. Motoarele vulesc la turații de peste 10 000 rot/min, iar după ce apare lumina verde urmează o

harababură de nedescris. Scârțâituri de roți și ciocniri între concurenți au loc în urma încercării de a obține un loc cât mai bun în cursă.

În ultima vreme au fost realizate mai multe simulatoare de curse cu motociclete care mai de care mai speciale, fiecare dintre ele aducând foarte multe lucruri noi care să atragă atenția unui gamer exigent. Însă doar unele dintre acestea au cunoscut succesul și asta datorită cerințelor destul de ridicate care se ridică din partea gamerilor. Și mi se pare normal ca la sfârșit de mileniu doi, să vrem să jucăm pe simulatoare dintre cele mai bune.



Start your engines and GO!!!

După ce au lansat pe piață *Moto Racer 2*, cei de la **Electronic Arts** s-au gândit că dacă tot au avut succes cu acesta ar trebui să mai creeze un alt simulator de curse cu motociclete. În comparație cu celelalte jocuri de acest gen de la EA, de data aceasta s-a încercat realizarea a ceva cu totul nou și se pare că în mare măsură le-a reușit. Există doar trei modalități de a juca *SuperBikes*. Prima ar fi aceea în



care joci o singură cursă (quick race) în care te poți familiariza cu jocul în sine sau chiar cu unele trasee. Aici nu îți poți seta nici o opțiune preferată de joc dar credeți-mă, nici nu aveți nevoie. O altă modalitate de a juca *SuperBikes* este aceea de single player. Aceasta îți permite selectarea a două opțiuni principale de joc. Prima opțiune este Action, iar cea de-a doua este Simulation Modes. Opțiunea Action este de fapt un mod de joc tip arcade în care îți poți alege motorul și cursa în care vrei să alergi. Aici poți participa într-o singură cursă sau în campionat și poți avea acces la setarea unor preferințe în ceea ce privește grafica sau alte opțiuni de joc. Dacă însă veți prefera să aveți parte de curse adevărate la fel ca în realitate, veți putea alege modalitatea de joc Simulation Modes. De data aceasta lucrurile stau altfel. Există câteva nivele de dificultate. Aici îți poți pregăti motocicletă cu care vei concura așa cum crezi tu că ar fi mai bine. Asta înseamnă că poți umbla la transmisie, la frâne, la suspensii sau chiar la presiunea aerului din cauciucuri. Nivelul de beginner este cel mai ușor din această modalitate de joc însă și aici trebuie să știi să manevrezi motorul cu abilitate că dacă nu



...buff, trosc și au.

În SuperBikes veți găsi cele mai tari mărci de motociclete pe care cu siguranță le plăceți și le-ați admirat pe străzi sau în reviste de specialitate. Personal, sunt înnebunit după motoare și de fiecare dată când văd un Ducati, o Honda sau un Suzuki parcă mă simt parcă dintr-o dată mult mai bine. Veți putea alerga pe traseele din SuperBikes cu: Yamaha, Suzuki, Honda, Kawasaki sau Ducati, toate niște exemplare deosebit de puternice care fac cinste acestui joc. Quick Race a fost prima cursă pe care am jucat-o din acest joc. Sincer vă spun, mi s-a părut floare la ureche și am crezut că este un joc slab. Însă după ce am mers ceva mai departe și am jucat o cursă în modalitatea Action și Simulation treburile stăteau altfel. Chiar dacă veți face și cea mai neînsemnată modificare la motocicleta tot vă va lua ceva timp până când vă veți obișnui cu controlul acestora.



Prieteni tăi amatori de astfel de jocuri nu vor rămâne singuri, până la 5 dintre ei se pot conecta la calculatorul tău și atunci să vezi curse și comentarii pe marginea lor. În ceea ce privește sunetul pot să afirm fără a exagera că este bestial. Motorul fiecărei motociclete sună altfel, iar scârțiturile cauciucurilor care rup aderența și zgomotele metalice ce se aud în urma coliziunilor sunt dementiale.



Finish line!

Ce mi-a plăcut cel mai mult a fost faptul că AI-ul este destul de competitiv, astfel că ceilalți participanți la cursă îți pot face zile fripte. Controlul și reacțiile motocicletei sunt bine simulate. Viteza, forța de frânare, demarajele și derapajele sunt deosebit de bine realizate, putând astfel să controlezi motocicleta destul de bine.

Chiar și la realizarea circuitelor s-a lucrat destul de mult, grafica acestora fiind bună. Cursele se desfășoară în timp real, existând o mulțime de elemente dinamice care contribuie la plăcerea de a juca.



Câteodată se întâmplă să uiți de cursă doar de dragul de a admira împrejurimile. Traseele sunt astfel realizate încât permit rularea cu viteze foarte mari. În timp ce joci totul se derulează destul de rapid încât nu prea ai timp să admiri fazele spectaculoase.

Tochmai de aceea cei de la **Electronic Arts** au introdus și opțiunea de replay. Oricum, pot spune că *SuperBikes* este un joc bine realizat din toate punctele de vedere. Sunt convins că acesta se află deja în topul preferințelor gamerilor iubitori ai acestui gen de joc. Dacă am sta să analizăm în profunzime acest joc, cu siguranță că vom descoperi o multitudine de elemente noi în comparație cu alte jocuri. Mie personal mi-a plăcut mult acest simulator în special datorită opțiunii de setare a calităților pe care vrei să le aibă motocicleta pe care vrei să concurezi. Sper că și vouă v-a plăcut la fel de mult. Îl recomand și acelor care nu sunt fani ai simulatoarelor. Este o experiență unică. Try it!!!

Wild Snake

Technical data

Gen:
 Simulator moto
Producător:
 Electronic Arts
Distribuitor:
 Best Computers
Tel:
 01-3125524



Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

1,2,3...Start! Porniți motoarele, puneți-vă căștile și centurile de siguranță! Un alt simulator de F1 de la UbiSoft!!!

Simulatoarele de Formula 1 au reprezentat întotdeauna o adevărată provocare pentru gamerii care sunt fani ai acestui gen de joc. Cred că foarte mulți dintre voi urmăresc cu mare interes Grand Prix-urile din campionatul mondial. Eu unul aștept cu sufletul la gură acele momente când mă așez cât mai confortabil în fotoliul din fața televizorului cu o bere rece în mână, gata pentru a urmări un spectacol automobilistic de cea mai bună calitate. Acum însă pot să îmi satisfac această poftă nebună de a urmări bolizii în acțiune, datorită acestui nou simulator de F1 creat de cei de la UbiSoft. Se pare că firma UbiSoft nu s-a mulțumit doar cu F1 Racing și s-a hotărât să mai realizeze un astfel de simulator. *Monaco Grand Prix* este construit pe engine-ul din F1 Racing. Pentru a crea un simulator de Formula 1 cât mai real, firma

realizatoare a făcut foarte multe săpături în acest domeniu, colaborând cu firma Renault, campioană a lumii de șase ori. Această colaborare dintre UbiSoft și Renault a fost deosebit de fructuoasă și a dus la realizarea unui joc în care regăsim numeroase aspecte tehnice caracteristice Formulei 1. Nimic din ceea ce veți întâlni în acest joc nu a fost creat la întâmplare.

Când spun acest lucru mă refer la: sunetul motorului, caracteristicile pneurilor, aerodinamica sau caracteristicile caroseriei. Ceea ce m-a decepționat însă cel mai mult a fost faptul că mașina nu se comportă la fel ca în realitate când este vorba de viraje. Spre exemplu, există curbe pe care în mod normal le poți adopta cu viteze de peste 150 Km/h, dar pe care în *Monaco Grand Prix* abia le poți ataca. În rest, totul a fost conceput astfel



încât gamerul să se simtă ca la volanul unui monopost. Mă refer la grafică, la senzația de viteză, la setările pe care le poți face în ceea ce privește mașina și la o multitudine de opțiuni care sunt destinate reprezentării cât mai fidele a unui Grand Prix. Poți chiar să joci un Grand Prix de acum 40 și ceva de ani. Veți vedea astfel cu ce mașini alergau buncii noștri. Spre surprinderea mea am aflat că erau destul de puternice.

Formulo-mania este o boală grea!

Opțiunile de care vei beneficia atunci când vei merge la garaj sunt deosebit de complexe. Aici poți modifica orice vrei la monopostul cu care concurezi: frâne, demaraj, raza de bracare a roților, suspensii, anvelope, cutie de viteze, într-un cuvânt tot ce este legat de o mașină de Formula 1. Atmosfera din joc este caracteristică unui Grand Prix. Cel mai mult îmi place atunci când toate mașinile sunt aliniate la grila de start. Motoarele vuiesc nervoase gata să pornească în cursă în timp ce mecanicii fac ultimele retușuri ale mașinii. Toți ochii sunt ațintiți asupra semaforului. În momentul în care roșul se transformă în verde, spectacolul a început. Un nor dens de fum provenit din cauciucuri





se ridică în spatele fiecărei mașini. Este un moment critic, pentru că fiecare încearcă să prindă un loc cât mai bun la plecare. Ca în majoritatea simulatoarelor de acest gen, poți concura într-o singură cursă, poți parcurge campionatul sau pur și simplu poți alerga contra cronometru. Însă adevărata provocare va fi aceea când te vei hotărî și vei încerca să câștigi titlul mondial. Ți poți alege echipa pentru care vrei să concurezi și pilotul care vrei să conducă bolidul. Jocul este deosebit de bine realizat, iar cursele sunt foarte reale.

Deci este bine ca înainte să vă avântați în campionat să faceți câteva curse de încălzire pentru a vedea cam cum stau lucrurile. Înainte de a începe un Grand Prix va trebui să treceți prin calificări. Aici veți alerga contra cronometru și de acest lucru va depinde poziția voastră la start. Cum v-am mai spus, curbele se vor dovedi a fi foarte greoaie și va trebui să le abordați cu cea mai mare atenție. Nu e ca la alte simulatoare la care este de ajuns să ții degetul pe butonul de accelerație, faci stânga-



dreapta și gata, ai câștigat cursa. Din când în când să vă mai uitați și în oglinda retrovizoare pentru a vă asigura că nu vă pândesc nimeni. De obicei, ceilalți concurenți așteaptă în spatele vostru și vor profita de cea mai mică greșală pe care o veți face.

Cel mai bun...

În concluzie, pot afirma că *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2* este un joc destul de reușit.



Urmele pe care le vor lăsa cauciucurile tale pe piste le vei regăsi și după mai multe tururi.

Bolidul de Formula 1 este conceput special pentru cursele de viteză. Acesta are o foarte mare stabilitate și pentru a rula în parametri optimi este nevoie să îndeplinească anumite condiții tehnice. Contactele dintre monoposturi nu rămân fără urmă, iar ieșirile în decor îți vor avaria bolidul. Avarile vor fi semnificate de calculatorul monopostului care îți va indica ce componente au fost distruse. Aceste avarii vor afecta modul în care rulează mașina și poate duce la diminuarea vitezei sau a stabilității acesteia. Dar să știi că nu numai cursa este animată. Pe marginea pistei veți vedea din când în când tot felul de oficiali agitănd stegulețe. Firma UbiSoft s-a gândit însă și la cei care sunt încă începători și au creat o opțiune de joc în care bolidul va încetini în mod automat înaintea unui viraj, iar mașina va fi indestructibilă.



Toate acestea, combinate cu un sunet de excepție fac din acest joc un simulator care merită să fie jucat. Sunt convins că și cel mai exigent gamer a găsit ceva bun în această realizare a celor de la UbiSoft. După părerea mea Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 nu se ridică la înălțimea unui simulator de Formula 1 de sfârșit de mileniu. Și asta pentru că lipsește cel mai elementar lucru pe care ar trebui să îl aibă un astfel de joc. Acest lucru îl reprezintă un control al mașinii cât mai apropiat de realitate. Este păcat, deoarece grafica,



sunetul și toate opțiunile pe care le regăsim în joc sunt de bună calitate.

Wild Snake



Technical data

Gen:

Simulator auto

Producător:

UbiSoft

Distribuitor:

UbiSoft România

Tel:

01-4111093

Fax:

01-4111045



Tom Clancy's RAINBOW SIX

MISSION PACK: EAGLE WATCH

Alpha Team hold your position! Bravo Team proceed!!

Anul trecut prin toamnă, Red Storm Entertainment ne-a lăsat mască cu un joc first-person destul de inedit, Rainbow Six. A fost frumos, a fost distractiv dar cum se întâmplă în această lume a jocurilor de PC, vremea lui s-a dus. Ce și-au zis băieții ăia deștepți de la Red Storm, dacă Stracraftul are un add-on, de ce n-am face și noi unul? Zis și făcut. S-au pus băieții pe treabă și la sfârșitul lui ianuarie au lansat *Rainbow Six: Eagle Watch* add-on pentru Rainbow Six. Primul add-on lansat anul acesta aduce câteva noutăți destul de interesante.

Încă un add-on

Păi hai să vedem în ce constau aceste noutăți. Nu vă așteptați la ceva senzațional totuși, fiindcă ele se înscriu în linia generală. Adică grafică ceva mai bună, bug-uri eliminate, arme, nivele și agenți operativi noi. Poate cea mai mare noutate este faptul că misiunile se desfășoară în locații reale din lume. *Rainbow Six: Eagle Watch* înseamnă pentru cei care îl cumpără cinci misiuni în plus. Aceste locații noi sunt: Taj Mahal, Big Ben, Forbidden City, US Senate și o navetă spațială rusească ultrasecretă. Totuși, chiar și pentru un add-on, cinci este un număr destul de mic de nivele noi.



Din fericire, această lipsă este suplinită de o grafică foarte bună, mult peste ce am văzut în Rainbow Six. Nivelul detaliului este dus la maxim, aproape totul arată exact așa cum trebuie. Misiunile sunt pline de teroriști înarmați până în dinți care nu fac altceva decât să măcelărească ostatici, doar pentru simplul fapt că îi au. Și dacă te vâd nu vor ezita să tragă și spre oamenii tăi. Toate misiunile din *Rainbow Six: Eagle Watch* constau în salvare de ostatici. Cam monoton, dar asta este.

Pentru a diversifica un pic acțiunea, uneori va trebui să mai faci și alte lucruri pe lângă salvarea acelor nefericiți care au fost în locul nepotrivit la momentul nepotrivit. Pentru a avea șanse mai mari în aceste acțiuni au fost aduși băieți noi (vezi oglinda) și s-a mai îmbogățit arsenalul. Ca arme de bază au apărut puștile de asalt H&K G36K și H&K G3A3, iar ca armă secundară pistolul Desert Eagle 50. În rest schimbări majore nu se mai întrevăd.

Rainbow Six: Eagle Watch se joacă în aceeași manieră ca și bunicul lui: mai întâi planifici

misiunea după care mergi cu băieții în teren și încerci să o duci la capăt cu cât mai puține victime posibil. Daaaaa! Era să uit, s-a introdus modul Full Watch pentru marii noștri iubitori de strategii. În ce constă acest mod? Faci planul de acțiune, formezi echipele de intervenție și apoi le trimiți la treabă. Iar tu stai comod în spatele monitorului și privești cât de buni, deștepți, rapizi și eficace sunt recruții tăi.

Dar pentru cei care preferă acest mod de a juca *Rainbow Six: Eagle Watch* am o veste proastă. Dacă ai scăpat de atacurile de apoplexie cauzate de apariția neașteptată de după vreun colț al unui terorist, s-ar putea să te trezești că ai mai



Lupta antitero are nevoie tot timpul de forțe proaspete și bine antrenate. Hai să vedem cine a mai fost recrutat!

Homer Johnston

Născut pe 23 august 1972 la Boise. A fost membru Green Beret și Delta. Prin 1989 ajunge în rândurile Black Ops. Un alergător de cursă lungă, se bazează pe viteză și furia pentru a-și găsi pozițiile perfecte pentru arma sa cu lunetă. Expert în orice tip de pușcă.



Louis Loiselle

Născut în Paris la data de 6 iunie 1968. Fost membru al corpului de parașutiști, a fost detașat la DGSE. A fost implicat în acțiuni de spionaj și contra-spionaj pe întreg teritoriul Europei. În timpul misiunilor își păstrează întotdeauna sângele rece. Precizia sa în tragerile cu diferite arme precum și experiența antitero sunt demne de invidiat.



Eddie Price

Născut la Londra în 21 septembrie 1958. Fost sergent în cadrul SAS. Odată cu ridicare la gradul de sergent major a plecat în Irlanda de Nord la 14th Intelligence Company. Expert în supraveghere, CQB și fotografii IR. A participat la acțiunea de eliberare a ostaticilor din Columbia, 1984. Extrem de bine pregătit fizic și țințaș remarcabil.



Dieter Weber

Născut pe data de 9 iulie 1971 la München. Absolvent al unei dintre cele mai dure academii militare, German Army's Burger Fubrer. A venit de la trupa germană de elită GSG-9, care era o parte a Border Guards, echipa antitero a RFG. Precizia tirului său este egalată doar de Johnston.



multe fire albe în păr decât ultima dată când le-ai verificat. De ce? Fiindcă dacă se întâmplă să greșești ceva în planificare, în teren băieții tăi vor avea brusc o criză de amnezie și nu mai știu ce trebuie să facă. Și cum nu le poți da ordine în teren, va trebui să te întorci la planșă și creion și să încerci misiunea din nou.

Bla bla de încheiere

Dacă de grafică și efecte vizuale v-am spus deja câte ceva, în schimb la sunete v-am lăsat în ceață. În primul rând, remarc dialogurile cu baza sau centralista sau... mă rog cel care se află la celălalt capăt al unde. Sunt foarte drăguțe și culmea, și folositoare.

Așa că ochii la teroriști și urechile la linia fierbinte. Muzica este ... dar mai bine vă las pe voi să o apreciați.

Multiplayer-ul, că asta ne doare pe toți, a primit și el câteva elemente în plus, șase la număr, printre care assassinat în care trebuie să uciți generalul echipei adverse. Nimic nu se compară însă cu un deathmatch.

Rainbow Six: Eagle Watch per ansamblu mi-a lăsat o impresie destul de plăcută, deși până se încarcă o misiune pot să-mi aprind o țigară și să beau o cafeleuță liniștit și fără grabă. Oare pe când un patch care să rezolve și timpul enorm de mare de încărcare? Numai Red Storm poate răspunde la această întrebare, iar până atunci „LEVEL team in position”.

Claude

Technical data

Gen:
Action
Producător:
Red Storm
Distribuitor:
Red Storm



Star Wars: Rogue Squadron

Cine a jucat Star Wars, indiferent de versiune, știe cam despre ce este vorba în acest joc, iar cine nu, ar cam fi timpul să vadă cu ce se mănâncă acest titlu.



Toată lumea este familiarizată cu celebra serie a Războiului Stelelor în care rebelii, printre care se numără și eroul principal, Sky Walker, luptă contra mașinilor conduse de Dark Wader. Cam toate versiunile de joc apărute cu acest titlu, Star Wars, conțin cam același lucru: zbori cu tot felul de nave și trebuie să îndeplinești diferite misiuni care au loc fie pe suprafața unei planete, fie în spațiul infinit dintre stele.

Acțiunea este diferită, ba salvezi pe cineva, ba razi la pământ câte ceva, ba faci pe bodyguard-ul pentru diferite expediții. Chiar dacă nu îți face plăcere acest gen de joc, totuși nu trebuie să pierzi ocazia să vezi o grafică tare de tot. La fiecare început de misiune, precum și la sfârșitul ei, ai parte de un mic filmuleț în care ți se spune ce ai de făcut sau cât de bine te-ai descurcat în misiunea respectivă. Intro-ul este de asemenea animat.



Meniul este ușor de parcurs și ai și posibilitatea introducerii unei parole pentru cheat-uri. Nu există posibilitatea salvării jocului deoarece fiecare gamer își introduce numele și joacă pe acel cont, ca să zic așa, iar la sfârșitul fiecărei misiuni se salvează automat. Dar să începem o misiune.

Let's fly!

Introduci numele, după care începe briefing-ul despre misiunea respectivă. Pentru început apare un fel de sală în mijlocul căreia este o hologramă cu o imagine din misiunea ce urmează. În acest meniu poți să joci toate misiunile pe care te-ai terminat. O voce te pune la curent cu ceea ce trebuie să faci și îți arată ce navă trebuie să lei pentru acea misiune, după care te aruncă în hangar de unde trebuie să-ți alegi nava de atac.

Chiar dacă aici te poți învăța pe la toate navele (apare chiar și nava aia mare, rotundă condusă de tipul ăla și de înălțimea de doi metri), asta nu înseamnă că poți să o alegi pe care vrei tu. Te poți uita la toate, ți se explică ce arme primare și secundare are fiecare, dar în momentul în care selectezi alta în afara celei propuse de ei atunci un sunet gen „wrong answer” îți vine și așteaptă să o alegi pe cea recomandată de ei. Dar să lămurim acest „ei”. Sunt de fapt o continuare a rebelilor din celelalte versiuni Star Wars.

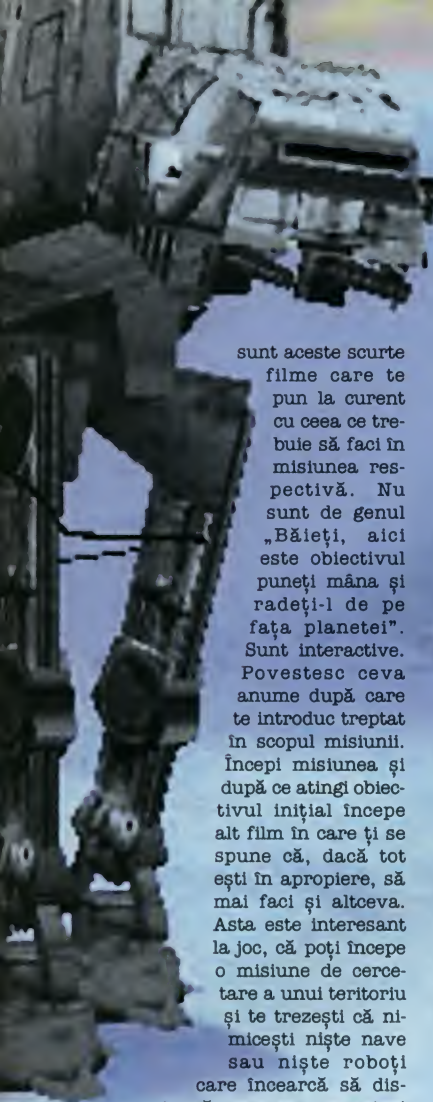
Pe scurt, capii rebelilor cei vechi s-au gândit că ar fi bine să aibă de partea lor o elită de piloți, reușiți sub numele de Rogue Squadron. Din această elită faci și tu parte (la început introduci ce nume vrei dar în joc, dacă cineva se referă la Sky Walker să știi că tu ești acela). Dar să ne întoarcem în hangar. Navele plutesc toate în aer, ceva în

genul OZN-urilor, la o anumită distanță de podea. Printre navele existente în hangar se numără: X-Wing cu arme secundare (niște torpile), A-Wing care are niște rachete, Speeder care poate doborî un robot gigat (ceva asemănător unui elefant) cu ajutorul cablului de care dispune (dai drumul la cablu după care te rotești în jurul picioarelor lui de vreo 3-4 ori), Y-Wing este un fel de bombardier (foarte bun pentru distrugerea de structuri) și V-Wing înarmat cu niște bombe care după ce parcurg o distanță în aer se despart în mai multe bombe mai mici (ceva de genul artificilor). Hangarul îți dă o senzație de realitate.

Te plimbi pe la fiecare navă, iar pe lângă ele trec tot felul de oameni care se învârt pe acolo și roboți mici și rotunzi care par să aibă diferite treburi importante. După selectarea navei, aceasta se ridică în aer și își ia zborul. Acum începe un filmuleț scurt care te introduce în atmosfera misiunii care urmează să o faci. Există diferite nivele, grupuri de misiuni între care apare o prezentare a ceea ce urmează să se întâmple în continuare, prezentare ce se desfășoară în mod specific Star Wars.

...and may the force be with you...

Trebuie să recunosc că unul din punctele forte ale acestui joc



sunt aceste scurte filme care te pun la curent cu ceea ce trebuie să faci în misiunea respectivă. Nu sunt de genul „Băieți, aici este obiectivul puneți mâna și radeți-l de pe fața planetei”. Sunt interactive. Povestesc ceva anume după care te introduc treptat în scopul misiunii. Începi misiunea și după ce atingi obiectivul inițial începe alt film în care îți se spune că, dacă tot ești în apropiere, să mai faci și altceva. Asta este interesant la joc, că poți începe o misiune de cercetare a unui teritoriu și te trezești că niște nave sau niște roboți care încearcă să distrugă ceva, sau escortezi un tren cu alimente și pentru că tot ești în zonă eliberezi un oraș de atacul navelor inamice.

Majoritatea misiunilor le faci împreună cu alte nave care sunt de partea ta, fie că sunt același tip de nave ca și a ta, fie că sunt niște bombardiere și tu le asiguri apărarea aeriană. Ideea este că trebuie să fii atent la focurile pe care le

tragi pentru că așa cum distrugi o navă inamică tot așa gloanțele răzlete trase de tine pot strica navele care sunt de partea ta.

Ceea ce am descoperit în joc și mi-a plăcut foarte mult a fost faptul că, după ce am doborât o navă inamică, aceasta a lovit în cădere o alta care zbura cot la cot cu ea și a distrus-o și pe aceasta din urmă.

Că veni vorba de explozii, vă asigur că veți avea parte de cele mai spectaculoase. În acele filme (ce au în jur de 5-10 secunde) de la începutul misiunilor și din timpul lor veți vedea fie explozii bune, fie diferite atacuri ale navelor și roboților, toate într-o grafică pur și simplu bestială. Se pot observa scuturile cu care sunt protejate clădirile. Acestea scuturi se luminează în momentul în care sunt atacate cu gloanțe sau bombe, iar dacă atacul continuă, aceste scuturi dispar și apar stricăciuni în structura clădirilor, în locurile în care sunt atacate.

Jocul este pur și simplu un simulator, dar vă asigur că nu veți plictisi deloc. Pe măsură ce terminați misiunile, ceva nou apare și parcă vă spune „hai termin-o și pe următoarea și o să vezi ceva interesant”. Partea proastă a jocului este că misiunile, începând cu cea de-a opta sunt cam dificile. Eu am ajuns la a opta și nu reușeam deloc să trec de ea, dar pentru că doream să văd ce este mai departe și să pilotez și alte nave din hangar am introdus un cheat care mi-a dat vieți infinite și am reușit să trec de acest nivel, după părerea mea, imposibil. Ai trei vieți și este cam greu pentru că după ce le pierzi te aruncă în meniul principal și trebuie să treci din nou prin toate etapele de selectare a misiunii, de briefing, de hangar, care pur și simplu te enervează pentru că îți iau din timp. Deci, nu vă rușinați dacă folosiți codul pentru vieți infinite. Care este? Căutați-l în DLH!!!

N46



Technical data

Gen:
 Simulator spațial
Producător:
 Lucas Arts/Factor 5
Distribuitor:
 Lucas Arts



SOUTH PARK

O fi trecut ea, iarna, dar noi avem ocazia să aruncăm cu bulgări în cine și când vor mușchii noștri.

Dacă sunteți amatori de jocuri ieșite din comun, dacă vă plac shooter-urile, dar vreți să mai schimbați armamentul și dușmanii, deoarece v-ați plictisit de gloanțe, grenade, monștri sau sânge, atunci ceea ce vă trebuie este *South Park*. Iar dacă aveți mai puține în comun cu jocurile și mai multe cu muzica, și vreți să vă întâlniți cu vreo Kenny, Chef și alte personaje din câteva videoclipuri recente pe care canalele muzicale le transmit, acest lucru e valabil și pentru voi.

Creat după un serial de desene animate numit Comedy Central, inspirat la rândul lui dintr-un mic filmuleț apărut în 1995 și numit *The Spirit Of Christmas*, jocul celor de la *Iguana Entertainment* te pune în pielea unuia dintre copii din *South Park*, un mic orașel din statul Colorado. Poți astfel să fi



Kyle, Stan, Cartman sau Kenny. Scopul tău este să-ți protejezi orașul de amenințări care mai de care mai amuzante sau să instalezi pacea pe teritoriul acestuia. Deși multă lume se va întreba de ce s-a renunțat la armamentul tradițional din first person shooter-urile cu care ne-am obișnuit în ultima vreme, gândiți-vă cum ar arăta un lansator de grenade sau un tun cu plasmă în mâinile unui copil de clasa întâi. Se pare că cei de la *Iguana Entertainment* s-au gândit la acest lucru când au creat *South Park*. De aceea armele pe care le ai la dispoziție sunt cu totul și cu totul noi. Va trebui să iei o piatră în

gură când vei trage pentru prima dată cu un *Cow Launcher* sau cu un *Sniper Chicken*.

Luați-vă umbrela că plouă cu ouă

Filmul de introducere al jocului ne familiarizează cu caracteristica



de bază a acestuia: umorul. Jocul cuprinde 5 episoade, fiecare dintre acestea punându-te în fața unor situații bizare. Toate episoadele cuprind câte 4 hărți. La începutul fiecărui episod, Chef te pune în temă cu situația și amenințările cu care te confrunți. Acestea pot varia de la o cometă uriașă care se îndreaptă spre orașul tău sau o invazie a extraterestrilor, până la clone mari și rele pe care va trebui să le elimini.

După ce îți alegi unul dintre cei 4 copii și ești informat de misiunea pe care o ai de îndeplinit, te apuci de treabă. La început ai la dispoziție doar bulgării de zăpadă, cu care însă poți face treabă bună. Dușmanii tăi cei mai de temut sunt curcanii, care, în ciuda statutului





lor de animale domestice, te vor ataca cu o răutate ieșită din comun. Pe măsură ce evoluezi, „armele” din dotare se vor diversifica. Astfel, vei fi posesorul unei găini pe care dacă o ții cu spatele la inamicii tăi și ai destulă putere de convingere asupra ei, va trage rafale de ouă. De asemenea, poți fi mândrul posesor al unui Cow Launcher, și dacă ai destule bălțate românești în încărcător poți face adevărate ravagii.

O altă armă de temut este intruchipată de păpușile Terrance și Philip. Dar pe măsură ce evoluezi și dușmanii tăi evoluează. Vei avea de înfruntat urși, vaci turbate (care probabil sunt importate din Anglia), și alte animale și creaturi ciudate. Dintre acestea, demne de remarcat sunt așa numitele Tanks, care trebuie oprite înainte de a intra în oraș. Dacă acestea reușesc să pătrundă în oraș, vei avea parte de o rundă de penalizare în care va trebui să le distrugi înainte ca orașul să ardă.

Dacă la 7 ani omor un urs, când o să fiu mare...

Ațiunea jocului este relativ simplă în comparație cu a celorlalte jocuri de acest gen. Nu va trebui să rezolvi nici un puzzle, nu va trebui să găsești nici o cartelă, și nimic de acest gen. În schimb te vei confrunta cu o grămadă de adversari și vei trage într-una. Deși personajul tău este un copil de 7

ani, modul în care el manevrează armele pe care le are, și în special viteza cu care poate arunca bulgării, denotă o forță pe care și un halterofil ar fi invidios.

Dacă pe parcursul unei misiuni îi vei localiza pe ceilalți copii, acest lucru te va ajuta să folosești și armele pe care acesta le are. În momentul în care ai toate armele pe care un alt copil le poate folosi, vei putea să te transformi în acesta. Pe toată perioada jocului vei fi ajutat de un mic radar pe care vei putea localiza inamicii, chiar dacă nu îi poți vedea din cauza unor clădiri, garduri sau mașini parcate aiurea. Pe același radar poți vedea și ceilalți copii pe care trebuie să-i găsești în anumite episoade.



Când începi o altă misiune, arma de bază o reprezintă tot bulgării de zăpadă, dar de această dată nu mai sunt albi, ci galbeni. Oare cu ce a colorat eroul nostru zăpada? Fiecare își imaginează ce vrea.

Jocul beneficiază de suport pentru multiplayer. În acest caz vei putea alege din peste 20 de personaje, dintre care cele cu nume mai sonore sunt Santa, Jesus sau Mephisto, și vei putea opta pentru diverse moduri de joc în cele 25 de misiuni pe care multiplayer-ul ți le oferă: free for all, combat, capture the flag, team-based, etc.

Grafica jocului este, cum îi stă bine unui 3D proaspăt, de calitate. Detaliile în care este prezentat orașul cu toate elementele sale de



la mașini și autobuze, până la ultimul gard, participă în mare măsură la acest lucru. Sunetele sunt astfel concepute încât să amintească gamer-ului că trăsătura de bază a jocului celor de la Iguana Entertainment este umorul.

Personal, după ce am jucat South Park, am rămas cu o impresie foarte plăcută din toate punctele de vedere. Acesta aduce ceva cu totul nou în domeniul jocurilor, și acest lucru este un motiv suficient pentru care merită încercat. Eu nu pot să sper decât că o să vă placă măcar la fel de mult cât mi-a plăcut și mie. Oricum, cei cu o vârstă mai mică, care încă mai merg la școală, vor savura jocul din plin. Rămâne ca și cei cu vechime în greaua meserie de gamer (care se respectă) să-l aprecieze, măcar pentru originalitate.

Sper că v-am trezit curiozitatea despre acest joc distractiv. Spor la ... jucat!

Dr. Pepper



Technical data

Gen:
Shooter
Producător:
Iguana Entertainment
Distribuitor:
Acclaim



HEROES OF MIGHT AND MAGIC III RESTORATION OF ERATHIA

Lupta pentru supremația asupra misticului tărâm Erathia a reînceput.

Dacă m-ar fi întrebat cineva care este cel mai așteptat joc al anului 1999, din punctul meu de vedere aș fi răspuns fără ezitare *Heroes of Might and Magic III*. La data la care a apărut noul produs al celor de la 3DO încă mai aveam pe hard *Heroes of Might and Magic II*. Nu mai trebuie să vă descriu tumbele pe care le-am făcut prin redacție în momentul în care am avut în mână CD-ul pe care scria *Heroes of Might and Magic III*. Se uitau toți la mine, iar pe fața lor se citea: „Oare mai este întreg?”. Dar să trecem peste asta și sărim la momentul în care *Heroes of Might and Magic III* este lansat.

A new beginning

Vă mai aduceți aminte povestea din *Heroes of Might and Magic II*? Dacă nu, v-o amintesc eu. Cică doi frați, unul bun și unul rău, au început să se bată pentru o moștenire neprețuită, regatul Erathia. Nu contează cine a câștigat (deși în povestea din *Heroes of Might and Magic III* se vehiculează ideea că cel bun), fiindcă acum e mort, iar

Erathia se destramă din nou. Iar tu ești chemat de regina mamă să oprești acest dezastru, mă rog, asta în campania în care joci de partea celor buni. Dacă în *Heroes II* aveam două campanii, în *Heroes III* avem trei (logic!). Una pentru băieții buni în care trebuie să aperi Erathia, una pentru bad guys în care trebuie să cucerești Erathia și una pentru neutri despre care nimeni nu știe ce motive au pentru a intra în acest conflict. După ce ai terminat cele trei campanii vei primi acces la alte trei, câte una pentru fiecare gen amintit mai sus. Pe lângă acestea există un număr impresionant de scenarii care pot fi jucate atât single cât și multiplayer. Și apropo de multiplayer, de la un număr maxim de 8 jucători s-a ajuns la opt care se pot întreci în aceleași moduri ca și în *Heroes II*. Cum s-a ajuns la această mărime vei vedea în curând.

La prima vedere jocul nu pare să aducă îmbunătățiri majore față de predecesorul său. Același sistem în care se mai lucrează un pic la grafică, se adugă două trei elemente noi și gata continuarea. Însă ime-



diat ce începi să joci, surprizele plăcute încep să te izbească una câte una și vor continua pe tot parcursul jocului. Nu există element din *Heroes II* care să nu fie regândit și refabricat, astfel că *Heroes of Might and Magic III* este un produs nou chiar dacă se joacă în același sistem cu tatălul lui. Și dacă tot v-am trezit interesul cu atâtea laude și aprecieri la adresa inovațiilor prezente, hai să vi le și prezint pe rând ca să vedeți cu ochii voștri ce minunăție de joc au produs 3DO și Cyberlore.

The map and the gameplay

Primul lucru care-ți va sări în ochi va fi grafica mult îmbunătățită, care, chiar dacă nu necesită



Necropolis

Aceste orașe sunt locuite și conduse de undead. Armatele sunt alcătuite din trupe ce de multe ori slăbesc într-un fel sau altul înamicilor. Acest lucru le poate aduce victorii împotriva unor adversari mult mai puternici.

Death Knight – sunt cavaleri morți ce au fost readuși la viață. Ei își păstrează cunoștințele în ale războiului avute pe timpul vieții, dar sunt mult mai deschis spre magie. De obicei poartă armurile ruginite cu care au fost îngropați.

Necromancer – sunt adepți ai magiei care au fost subjugati de puterea oferită de magia neagră. Prețul pe care îl plătesc este câte un strop de viață ce se scurge din ei periodic, fapt ce îi va transforma cu timpul în lich.

Trupe – **Skeleton** (Skeleton Warrior), **Walking Dead** (Zombie), **Wight** (Wraith), **Vampire** (Vampire Lord), **Liche** (Power Liche), **Black Knight** (Dread Knight), **Bone Dragon** (Ghost Dragon).

acceleratoare 3D și nu are efecte senzationale este o încăntare. Peisajul este mult mai bogat și mai animat. Și când spun mai bogat, mă refer la un număr destul de mare de construcții, monștri, resurse și multe altele răsirate peste tot. Practic și în *Heroes III* trebuie să faci aceleași lucruri ca și în *Heroes II*. Iei eroii, îi plimbi, aduni resurse, experiență, lupti cu creațiile pe care le întâlnești și încerci să duci cu bine la capăt misiunea. Noutatea cea mai mare constă în introducerea subteranelor. Dai Nu vă uitați așa ciudat la mine. Acum eroii se vor perinda pe două hărți, una terestră, pe care toată lumea o cunoaște bine, și una underground. Și cum primești un sfat la un moment dat în joc, nu subestima forțele subteranelor fiindcă ele apar atunci când te aștepti mai puțin. Unele orașe nu le vei găsi decât dacă le vei căuta în subsol. Dar să revenim la eroi. Plimbatul lor prin această lume nu este tocmai o croazieră de plăcere fiindcă oricând se poate întâmpla să pice în câte o ambuscadă. Chiar dacă drumul se vede a fi liber, în momentul în care vrei să treci te trezești aruncat în ecranul de luptă cu notificarea că ai căzut într-o capcană. Însă tot la fel de bine se poate întâmpla ca acele trupe pregătite de ambuscadă în loc să te atace să și se alăture. Pe hartă vei întâlni, într-o formă nouă, elemente din *Heroes II*, dar și altele noi destul de numeroase. Dintre acestea vreau să exemplific Altarul pe care poți sacrifica un artefact pentru a obține experiență pentru eroi. He he he, ce mod original de a scăpa de acele obiecte care ne-au devenit nefolositoare. Deși este un joc de strategie, *Heroes of Might and Magic III* are și elemente de RPG. Mai nou, eroii pot duce la capăt tot felul de quest-uri pentru care vor fi recompensați cu artefacturi, bani, experiență sau trupe. Campaniile au devenit acum mult mai interesante, iar grija ta pentru eroii pe care îi deții va fi mult mai mare. De ce? Fiindcă un anumit număr de eroi, cei mai buni, îi vei

putea lua cu tine în scenariul următor. Ei își vor păstra experiența și cunoștințele adunate în luptele din scenariul anterior, dar nu vor face același lucru cu artefacturile deținute și trupele comandate.

Eroii și artefacturile

Elementul central rămâne însă eroul, acel luptător neîmficat și plin de praf care îți va conduce soldații spre victorie și glorie. În primul rând, vă spun că s-a mărit enorm numărul acestora, cum se și întâmplă de obicei într-un remake. Fiecare oraș are acum doi eroi diferiți, unul mai atras de partea fizico-muscularo-bărbătească a luptei, iar celălalt cu înclinații spre științele oculte. Dar nu astea sunt noutățile majore în acest domeniu. *Heroes of Might and Magic III* a introdus pentru prima dată într-un joc strategy turn-based modul de echipare al eroilor din RPG. Toate artefacturile găsite vor trebui echipate de către erou pentru a le putea folosi. Și asta într-un mod logic. Sabia va sta în mână, lanțul la gât, armura pe piept. Dacă ai două lanțuri nu le vei putea folosi



pe amândouă fiindcă la gât nu poate fi purtat decât unul singur. Asta ca un mic exemplu. Numărul de artefacturi pe care un apărător al idealurilor tale le poate avea asupra sa este foarte mare, doar că nu le poate folosi pe toate. Pe lângă asta, fiecare dintre ei s-a preocupat cu o mică biografie, asta doar pentru cei interesați de povestioare. Numărul de magii și de secondary skills pe care aventurierul le poate deprinde au atins și ele o cotă destul de ridicată, unele mai vechi, altele cu totul noi. Și că tot am ajuns la acest capitol, eroul are acum o specializare. Ce înseamnă asta? Păi dacă el are Specialty Griffins, de exemplu, toți Griffini de sub comanda lui produc

Tower

Locuitorii acestor orașe sunt ființe ținute prizoniere de magii puternice sau cele legate prin pacte și tratate extrem de vechi. Armatele Tower au un moral ridicat și cele mai bune trupe cu atac la distanță.

Alchemist – sunt savanți dedicați chimiei și în general construcției de golemi. Munca în atelierele lor cere un efort fizic deosebit, fapt pentru care sunt foarte bine construiți fizic.

Wizard – sunt oameni dedicați studiului fenomenelor magice. Chiar dacă nu sunt militari de carieră pot câștiga luptele destul de ușor cu ajutorul forțelor magice pe care le stăpânesc.

Trupe – Gremlin (Master Gremlin), Stone Gargoyle (Obsidian Gargoyle), Stone Golem (Iron Golem), Mage (ArchMage), Genie (Master Genie), Naga (Naga Queen), Giant (Titan).





în luptă double damage. Dacă are Fire Ball, atunci această magie va fi cu un anumit procent mai eficientă atunci când e executată. Magiile sunt acum mult mai diversificate și sunt împărțite în patru „caste”: Air, Fire, Water și Earth. Acest lucru a dus la apariția unor noi secondary skill de genul Air Magic sau Fire Magic ceea ce înseamnă că acel erou va consuma mai puține spell points pentru a genera o magie din acea clasă. În Heroes II, atunci când asediam un castel, în luptă intervenea un element nou: catapulta. În Heroes of Might and Magic III a apărut termenul de mașinărie de război care constă în catapulte, baliste, căruțe cu muniție și corturi de prim ajutor. Catapultele, ca și până acum, vor apărea numai la asedii, dar dacă eroul are ca secondary skill Artillery, atunci o vei putea comanda tu. Ballista se va construi într-un blacksmith, dar eroul nu va putea fi echipat decât cu una singură. Ea va apărea în orice luptă și dacă eroul cunoaște Ballista, o va putea controla. Eficiența acestor două mașinării va crește cu fiecare nivel al eroului. Odată fabricate în blacksmith și echipate vor apărea de asemenea în orice luptă Ammo Cart-ul (muniție infintă pentru long range attack) și First Aid Tent (vindecă o trupă pe rundă). Toate mașinările vor putea fi atacate și distruse în luptă. Un erou, dacă a rămas în luptă numai cu Ballista, este înfrânt.

Artefacturile au suferit și ele transformări radicale, atât în ceea ce privește design-ul, numele cât și utilitatea lor. Unele artefacturi vor



Inferno

Orașele Inferno se găsesc în acele regiuni ale Erathiei care au fost infestate de ieșirea la suprafață a forțelor demonice. Armatele sunt alcătuite din toate cele mai bune trupe de luptă corp la corp. Singurul deficient până la apariția Devils și ArchDevils, este lipsa trupelor zburătoare.

Demoniac – sunt oameni posedati în întregime de unul sau mai mulți demoni. C, deși sunt specializați în magii

rămân redutabili și în lupta fizică.

Heretic – sunt oameni ce au acceptat ajutorul forțelor demonice. Ei sunt luptători feroce dar cunosc suficientă magie pentru a-și putea ține în frâu periculoșii aliați.

Trupe – Imp (Familiar), Gog (Magog), Hell Hound (Cerberus), Demon (Horned Demon), Pit Fiend (Pit Lord), Efreet (Efreet Sultan), Devil (ArchDevil).

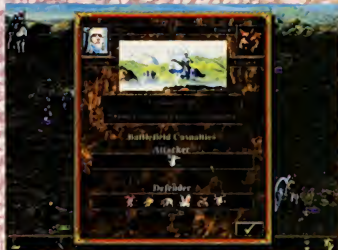


fi folosite într-un oraș pentru a mări producția de trupe (ex. Head of Legion) și o să vedeți mai târziu cum. Altele, în mediul tradițional vor mări una sau mai multe din caracteristicile eroului. Cu ajutorul altora eroul va putea să învețe magii așa cum e cazul Book for Fire Magic. Mai sunt artefacturi care au efect direct asupra armatei comandate de către erou, gen +2 combat speed. Iar aici vom întâlni Ultimate Artefact-uri, la care vreau să amintesc în mod special unul: The Grail. Acesta, odată achiziționat îți va permite construirea în oraș a unui edificiu special care va da un boost general economiei și moralului acelei citadele. Hai să vă dau și un exemplu, în Necropolis se va putea ridica Prison of Souls.

Ca și în Heroes II eroii vor putea face schimb de trupe și artefacturi și ceva în plus. Dacă unul dintre ei are ca secondary skill Scholar atunci îl va putea învăța și pe celălalt erou toate magiile pe care le știe, bineînțeles în cazul în care celălalt e capabil să le însușească.

Orașele

Probabil ați observat că am folosit tot timpul termenul de oraș și nu cel de castel cum eram obișnuiți din Heroes II. Asta deoarece titlatura de castel a monopolizat-o un singur gen de oraș. În Heroes III fiecare oraș este personalizat și în consecință a trebuit să alba



și niște denumiri corespunzătoare. Cele opt baze de operațiuni (cu două mai mult ca în Heroes II) sunt următoarele: Castle, Rampart și Tower la băieții buni; Stronghold și Fortress pentru neutri; Inferno, Dungeon și Necropolis la capitolul bad guys. Dacă eroul poate lua cu el acum șapte trupe diferite, orașul



Castle

Armatele castelului sunt în general compuse din soldați umanoizi cu toate că au semnat un tratat de alianță cu Griffinii și sunt protejați de Ingeri. Având două trupe cu atac la distanță și două unități zburătoare, armatele castelului sunt unele dintre cele mai redutabile atât în mod ofensiv cât și defensiv.

Knight – sunt războinici nobili și viteji dedicați apărării idealurilor bune. Chiar dacă pot învăța și ceva magie, ei rămân totuși fideli spadei și scutului.

Cleric – sunt membrii ai Sfântului Ordin care au ales o cale mai puțin ortodoxă de a-și apăra religia. Pot fi războinici redutabili datorită cunoștințelor magice, dar nu ezită să pună mâna și pe o sabie

Trupe – **Pikeman** (Halberdier), **Archer** (Marksman), **Griffin** (Royal Griffin), **Swordsman** (Crusader), **Monk** (Zealot), **Cavalier** (Champion), **Angel** (Archangel).

trebuie să li aprovizioneze și deja observăm o creștere a numărului de clădiri ce produc luptători. Pe lângă acestea vor mai putea fi construite unele clădiri generale care apar în toate orașele (Blacksmith, Fort, Mage Guild, etc.), dar și un număr destul de mare de edificii specifice. În *Heroes II* localitatea avea două stadii prin care trecea: village și castle. În *Heroes of Might and Magic III* situația se complică un pic. Pentru a se mări importanța economică, adică numărul de gălbenași produși pe zi, se va upgrada primăria de la Vil-

lage Hall (500 gold) la Town Hall (1000 gold) și chiar mai departe la City Hall (2000 gold) sau Capitol Hall (4000 gold). Pentru a putea contracara mai ușor asediile vor trebui construite fortificații. Acestea nu sunt însă ca în *Heroes II* tureturi și șanțuri de apă, ci evoluează de la Fort la Citadel sau Castle. Diferențele dintre orașe sunt acum enorme, atât la design (care te lasă mască efectiv) cât și în ceea ce privește construcțiile speciale. Dacă



în *Heroes II* erau doar câte una pentru fiecare, în *Heroes III* numărul lor tinde undeva spre cifra cinci. Iar utilizările lor sunt dintre cele mai diverse, de la mărirea producției unui anumit tip de unități până la recrutarea lor din alte părți, de la cumpărarea de artefacturi la vânzarea de trupe, de la puncte de experiență acordate eroilor vizitatori la creșterea caracteristicilor lor și multe multe altele. S-a renunțat la acel căpitan care păzea orașul în lipsa eroului, acum în garnizoană poate fi pus chiar eroul. Și uite așa, într-un oraș pot fi în același timp doi eroi, unul în garnizoană și celălalt în vizită. Cel din garnizoană este bine să fie echipat cu ceva artefacturi gen Head of Legion de care v-am povestit mai sus. Și dacă tot e un oraș atunei înseamnă că are și locuitori și aceștia au nevoie de locuințe. Toate orașele vor avea pe lângă toate edificiile construite de tine și un număr de locuințe. Ca fapt divers aici, Necropolis are un cimitir de toată frumusețea.

Dungeon

Dungeon-urile au fost construite ca loc de depozit al bogățiilor adunate în diverse campanii de cucerire. Au trupe cu atac la distanță, trupe de luptă corp la corp și armatele lor pot străpunge aproape orice apărare.

Overlord – sunt luptători formidabili care se bazează foarte mult și pe intimidare. Nu ezită să folosească magia dacă e nevoie. Armura lor e concepută astfel încât să le dea o înfățișare înfricoșătoare.

Warlock – sunt adepți înfocați ai practicii magice. Nici un alt erou nu este atât de zelos. Ei folosesc magia și ca să-și schimbe înfățișarea.

Trupe – **Troglodyte** (Infernal Troglodyte), **Harpy** (Harpy Hag), **Beholder** (Evil Eye), **Medusa** (Medusa Queen), **Minotaur** (Minotaur King), **Manticore** (Scorpicore), **Red Dragon** (Black Dragon).



La luptă... înapoi!

Și uite o-am ajuns la unul dintre cele mai interesante momente ale jocului, acum nu cumva cel mai interesant. Ce rost își are toată munca depusă până acum dacă nu li vom putea culege roadele pe câmpul de



Fortress

Orașele Fortress sunt construite la marginea mlaștinilor. Armatele lor sunt alcătuite din ființele extrem de periculoase ce locuiesc în mlaștini. Acestea au fost capturate și pregătite de luptă.

Beastmaster – sunt ființe ce se ocupă cu capturarea și antrenarea viitorilor luptători, scop pentru care se folosesc de forță fizică și intimidare. În consecință, nu prea sunt interesați

de căile magiei.

Witch – sunt adepți ai magiei pe care o practică cu ajutorul plantelor rare ce trăiesc în aceste locuri. Munca dedicată acestor scopuri le cam împiedică să se antreneze în militarie.

Trupe – **Gnoll** (Gnoll Marauder), **Lizardman** (Lizard Warrior), **Serpent Fly** (Dragon Fly), **Basilisk** (Greater Basilisk), **Gorgon** (Mighty Gorgon), **Wyvern** (Wyvern Monarch), **Hydra** (Chaos Hydra).





Rampart

Aceste orașe au fost construite de cei care s-au dedicat protecției mediului sălbatic al Erathiei. Având două trupe lente, Dwarves și Dendroids, armatele rampart sunt mai eficiente în defensivă. Dar trupele au nenumărate facilități care, folosite cu înțelepciune, pot întoarce rezultatul luptei, mai ales împotriva armatelor dependente de magie.

Ranger – sunt războinici născuți și crescuiți în codrii și foarte pricepuți la vânătoare. Dedicăți în întregime apărării mediului în care au crescut, ei se antrenează atât în arta militară cât și în cea magică.

Druid – sunt ființe ce-și extrag forța dintr-o relație armonioasă cu mediul. Chiar dacă sunt dedicați științelor magice, viața în sălbăcie i-a călit fizic.

Trupe – Centaur (Centaur Captain), Dwarf (Battle Dwarf), Wood Elf (Grand Elf), Pegasus (Silver Pegasus), Dendroid Guard (Dendroid Soldier), Unicorn (War Unicorn), Green Dragon (Gold Dragon).

luptă, câmp care acum este cam cu două treimi mai mare decât în Heroes II. Binecunoscuta împărțire în hexuri a rămas, dar dacă nu vă place poate fi eliminată. Dar să trecem în revistă și noutățile din acest domeniu. Una ar fi prezența și vulnerabilitatea mașinilor de război despre care v-am spus deja. Așa că să trecem la următorul. Unitățile care din naștere au fost dotate cu o pereche de aripi și care în Heroes II se plimbau pe unde vroiau sunt acum limitate la move-

ment. Încă mai sunt trupe care se pot deplasa pe întregul câmp de luptă ca Angel sau Black Dragon, dar acestea le poți număra pe degetele de la o mână. În plus, terenul este sau nu plin cu obstacole. Ce e nou în asta vă veți întreba. Eh, păi acum eroul poate să le îndepărteze dacă cunoaște magia necesară sau poate chiar să pună tot felul de capcane dacă crede că adversarul nu are suficiente obstacole în calea lui (nisipuri mișcătoare, ziduri de foc, mine). Un lucru care va schimba radical strategiile de luptă și modul de abordare al bătăliilor este faptul că nu ești obligat să muți cu o anumită trupă atunci când îi vine rândul. Îi poți da comanda să aștepte și după ce restul unităților și-au încheiat mutările se va reactiva și numai după aceea se va încheia turn-ul. Mult timp s-a vehiculat ideea că la începutul luptei îți poți rearanja soldații cum vrei. Adeveratul Dar nu orice erou este capabil de aceste lucruri, ci numai acela care are ca secondary skill Tactics. În cazul în care cei doi luptători care se înfruntă au amândoi aceste cunoștințe va putea să și le rearanjeze acela care are studii mai aprofundate și experiență mai mare. Interesant, dar poate uneori iritant, este faptul că uneori, când ataci gardienii ce păzesc diferite obiective mai importante te poți trezi în mijlocul câmpului de bătălie înconjurat din toate părțile. Ce să mai spun, animațiile, magiile sunt foarte reușite și se vede munca asiduă depusă.

Epilog

Heroes of Might and Magic III este unul dintre puținele jocuri care în calitate de continuare a unui hit, reușește să aducă atâtea elemente noi încât să-ți poți considera un joc cu totul nou. Absolut nimic nu a rămas neatinat, nimic din ceea ce am avut în Heroes II nu a rămas neschimbat. Asta ca să nu mai amintesc de multitudinea de elemente noi prezente. Și ce-aș mai



vrea să remarc este formidabila imaginație a americanilor la capitolul monștrii. Un număr așa de mare de creaturi care mai de care mai monstruoase nu știu ce cultură mai deține.

Claudio

Stronghold

Aceste orașe au fost construite de o alianță de triburi. Armatele sunt echilibrate din punct de vedere al compoziției, având atât trupe de atac la distanță cât și trupe de hand-to-hand combat, chiar dacă sunt lente. Forța fizică imensă îi face niște atacatori feroce.

Barbarian – nu prea îi interesează altceva decât să sfărâme țeste. Pentru ei pergamentele cu magii sunt ceva ce se mănâncă. Armele lor imense sunt temute de toată lumea.

Battle Mage – sunt barbari ce cunosc ceva magie. Rămân însă tot atât de redutabili în lupta fizică. De obicei poartă la ei trofee de la adversarii înfrânți.

Trupe – Goblin (Hobgoblin), Wolf Rider (Wolf Rider), Orc (Orc Chieftain), Ogre (Ogre Mage), Roc (Thunderbird), Cyclop (Cyclop King), Behemoth (Ancient Behemoth).



Technical data

Gen:
Strategie turn-based
Producător:
Cyberlore
Distribuitor:
3DO



Review Special



Electronic Arts

The future of interactive entertainment

Prin anul 1982, undeva în California, mai precis în Redwood City, lua ființă o companie mică și amărâtă. Dar cum iepurele sare tocmai de unde nu te aștepti, această companie mică a devenit într-un timp relativ scurt o imensă corporație de succes care înghite fără milă pe mai umilii săi competitori. Cea mai recentă „victimă”, după cum probabil și știți, sunt studiourile Westwood ce au fost cumpărate de la Virgin. Această corporație gigantică se numește **Electronic Arts** și este condusă de Larry Probst (chairman), asistat îndeaproape de John Riccitelli.

Electronic Arts este la ora actuală cea mai tare firmă în domeniu, iar produsele sale fie ele de PC, PlayStation sau Nintendo 64 sunt căutate în întreaga lume. Multe dintre ele au fost vândute în peste un milion de exemplare. Dintre acestea, enumăr doar pe cele mai importante: FIFA Soccer, NBA Live, NHL Hockey, Wing Commander, Magic Carpet, Need for Speed, Syndicate Wars, Theme Park, Road Rush, Privateer și multe altele. Apeland mai întotdeauna la cei mai

buni specialiști și colaborând foarte bine cu Hollywood-ul, **Electronic Arts** reușește să scoată pe piață valoroase produse interactive.

După cum am mai spus, **Electronic Arts** este un adevărat colos și cum este și normal, este împărțit în mai multe divizii și studiouri. Hai să le vedem pe rând.

Prima dintre ele este **Electronic Arts**, inima companiei. Este cea mai mare dintre toate și are studiouri de producție răsfirate prin toată America și chiar peste hotare. Redwood Shores (California), Seattle (Washington), Baltimore (Maryland) sunt cele locale, iar în afara Statelor Unite: Vancouver (Canada), Tokyo (Japonia), Guilford (Marea Britanie) și Brisbane (Australia). Din aceste studiouri au ieșit jocuri ca: Need for Speed, Nuclear Strike, KKND, Dark Omen.

O altă divizie, la fel de importantă, este **EA Sports**, binecunoscută datorită serilor NBA Live, FIFA Soccer, Triple Play Baseball, Madden NFL, NHL Hockey, Nascar. Toate aceste jocuri, cu toate că nu făceau decât să continue o tradiție, reușeau de fiecare dată să ne cucerească prin grafica excelentă,

prin nenumărate inovații și mai ales printr-un feeling deosebit.

Bullfrog, cu sediul central în Guilford, Marea Britanie, este cel care ne-a încântat cu titluri ca Theme Hospital, Theme Park, Dungeon Keeper, Populous, Syndicate Wars sau Magic Carpet.

Și am ajuns la unul dintre studiourile care face parte dintre favoritele mele. De ce? Pentru că a produs **Privateer**, un joc la care am pierdut luni întregi și l-am rejucat de zeci de ori fără să mă plictisesc. V-ați prins! E vorba de **Origin**, firmă ce-și are sediul în Austin, Texas. Dar realizările lor nu se limitează la **Privateer 1** și **Privateer 2** (și după unele zvonuri un eventual **Privateer 3**). Din computerele lor au mai ieșit: **Wing Commander**, **Crusader**, **Abuse**, **Boilforge**, **System Shock** și nu în ultimul rând seria **Ultima**.

Maxis este cunoscut în lumea gamerilor pentru seria **Sim City**. Ultimul lor produs, **Sim City 3000** tocmai a fost lansat la sfârșitul lui ianuarie și se vinde mai ceva ca pâinea caldă. **Sim Safari** și **Streets of Sim City** sunt alte titluri scoase de studiourile din Walnut Creek, California.

Jane's Combat Simulation. Cine nu cunoaște seria **Longbow**, **USNF 97**. ATF? Aici s-au născut poate cele mai apreciate simulatoare de zbor. Nici cele mai recente, **IAF**, **WWII Fighters** nu se lasă mai prejos.

Producătorul japonez de jocuri **PlayStation**, **Squaresoft**, este și el unul dintre copilașii **Electronic Arts**. **Bushido Blade**, **Parasite Eve** și **Xenogears** sunt doar câteva din titlurile lansate de această divizie.

Și am ajuns la cea mai nouă achiziție, **Westwood**. Studiourile din Las Vegas, Nevada și Irving, California au scos un hit după altul, de la **Dune2** la **Command and Conquer**. **Lands Of Lore III** și **Tiberian Sun** sunt două dintre jocurile cele mai așteptate ce urmează a fi lansate de **Westwood**.

De curând, produsele **Electronic Arts** se pot găsi și în România prin



intermediul magazinului Best Computers. Domnul Teo Păduraru a fost amabil și ne-a răspuns la câteva întrebări.

Level: Când a început colaborarea cu EA?

Teo P.: Din septembrie 1998 am început primele „tatonări”, iar primul import cu jocuri l-am făcut în luna octombrie.

Level: Cum a început?

Teo P.: Destul de haios. După cum se știe, fiecare casă de software are un departament de „public&press relations”, care ține legătura cu revistele de jocuri din întreaga lume. Acest departament imprăștie noutățile cu privire la noile jocuri în dezvoltare, screenshot-uri, CD-uri cu demo ale jocurilor noi (pentru CD-urile revistelor), jocuri full (pentru review), etc, etc. La ora aceea existau pe piața românească 3-4 reviste de jocuri. La un moment dat, **Electronic Arts** și-a făcut socotellele că degeaba trimite promoții în România pentru că oricum ei nu vând nimic în această țară în care 99,9% dintre jocuri sunt copii pirat. Meritul principal în „intermedierea” contactelor îi aparține lui Camil Perian care a introdus Best Computers șefului exportului de la Electronic Arts. După aceea, au început primele importuri și a urmat recunoașterea că Best Computers este reprezentantul unic în România al Electronic Arts.

Level: De de tocmă EA?

Teo P.: Cum de ce? **Electronic Arts** este cel mai mare producător și publisher de jocuri din lume, un fel de Microsoft al jocurilor, dar în sensul bun al cuvântului. Dorim să oferim ce-i mai bun gamerilor români, și nici un alt producător



de jocuri nu oferă „paleta” lui Electronic Arts... Să ne gândim: Există cineva care nu a auzit de EA Sports, Bullfrog, Origin, Maxis, Fox Accolade sau Westwood? Sau de jocurile produse de aceștia? Mai mult decât atât, **Electronic Arts** a oferit pentru România prețuri cu adevărat speciale. Știai că prețurile jocurilor în România sunt mult mai mici decât în oricare alt loc din lume?

Level: Care sunt planurile de viitor?

Teo P.: Sunt mai multe: în primul rând românii trebuie să înceteze să pirateze și să copleze soft. Nu neapărat ca să ne crească vânzările, dar și de aceea România se află în starea în care se află acum. Spune și tu, cine să ne bage în seamă? Oricum, sunt optimist: Peste un an sau doi, asta e calea. Cred că adevărații gameri nu vor

virusi, jocuri care nu merg sau jocuri care de la 3 sau 4 CD-uri au ajuns la 50 Mb. Nu mai există animații, intro-ul, muzica, voci, se blochează la fiecare 15 minute. Best Computers va continua să promoveze **Electronic Arts** în România. Căutăm să ne formăm o rețea de vânzare a jocurilor. Vrem să colaborăm cu firme de calculatoare, magazine, Internet-cafe-uri din toată țara pentru revânzare și reprezentare zonală. Primim zilnic câteva zeci de telefoane din provincie în care ni se solicită să trimitem prin poștă cutare sau cutare joc. Ar fi mai simplu să-i trimitem direct la firmele locale cu care colaborăm.

Level: Cum veți dezvolta această afacere?

Teo P.: Începând din această lună, vom începe editarea best-seller-urilor (Tiberium Sun, Aliens vs Predator, Dungeon Keeper 2, Shogun, Ultima Ascension) parțial localizate în limba română. Asta înseamnă că jocul va fi în continuare în limba engleză, iar manualele și cutia vor fi în română, tipărite în România. După părerea mea, este un lucru extraordinar. Prețurile vor fi cu adevărat excelente!!!, în cam toate țările (inclusiv Ungaria, Cehia, Polonia) se întâmplă lucrul asta. Dacă cererea va fi suficientă, cine știe, peste un an sau doi jocurile pot fi traduse complet. Abia aștept să aud un joc de genul Command&Conquer spunându-mi: „Am înțeles” sau „Da, domnule”.

Level: Vă mulțumim pentru amabilitate și succes în continuare.

Claude



Teo Păduraru

SIM CITY 2000

Mizerie, găuri și poluare... Cine e de vină oare? Multă lume ar spune că primarul. Ia să vedem dom'le, noi cum ne descurcăm în postura asta.



Construit pe structura vechiului Sim City, fratele mai mare, de a controla întreaga activitate pe care buna funcționare a acestui oraș o presupune: de la construirea străzilor, care, ca și la noi mai fac din când în când găuri, până la construirea de muzee și statui; de la alimentarea cu energie electrică și apă a tuturor clădirilor, până la păstrarea în anumite limite a poluării, pentru a evita nemulțumirile populației. Prin ideea originală care a stat la baza jocului Sim City, prin complexitatea sa și prin elementele noi pe care le-a adus, *Sim City 2000* este un titlu unic pe care fanii genului l-au îndrăgit.

O fi greu să fii primar?

„Pentru a conduce un întreg oraș, trebuie să fii un foarte bun manager”. O primă condiție ar fi să știi să gestionezi cu foarte mare grijă banii, care, ca în mai toate jocurile de acest gen, nu sunt suficient. O altă problemă de care trebuie să ții cont, este să

multumești pe toată lumea. Jocul începe prin prezentarea suprafeței orașului. Nici nu ai văzut bine suprafața că deja încep problemele: dealuri, văi, ape, numai loc drept nu este. Firește că tu, primarul, ai la îndemână un buldozer cu care faci minuni pe hartă: dărâmi dealuri, umpli văi, sapi până dai de apă... Dar toate acestea costă, și avem un buget de austeritate! De aceea, alegei cea mai dreaptă suprafață, care trebuie să fie despădurită, căci dacă te apuci să defrizezi pădurea de capul tău, imediat fac ecologiștii o manifestație și începi să delimitezi zonele, care pot fi rezidențiale, comerciale sau industriale. De preferință, cele industriale trebuie să se afle mai departe de cele rezidențiale, căci poluarea este o problemă actuală și iarăși te trezești cu roșii stricate pe geam. După ce ai delimitat zonele, fiecare dintre ele trebuie să fie conectată la rețeaua de curent electric și la cea de apă și trebuie să aibă acces la șosea și la calea ferată. Apoi urmează delimitarea zonei portului și aeroportului. Și acestea trebuie alimentate cu energie și apă. Se pot face împrumuturi, însă dobânda crește, și dacă nu ești un bun manager vei avea datoriile prea mari care în final te vor conduce în mod sigur pe drumul falimentului.

După ce vei delimita zonele și le vei alimenta, construcțiile vor demara: aeroporturi, porturi, case, blocuri, depozite, fabrici și uzine... Dar odată cu evoluția lucrurilor, gamerul trebuie să se ocupe și de

alte probleme: poliție, pompieri, spitale, școli, licee, biblioteci, muzee, grădini zoologice, parcuri și chiar închisori. Toate acestea costă, dar dacă știi să reglezi nivelul taxelor și dacă legile pe care le dai sunt bune, vei și primi bani cu carul. Însă mare atenție, pot apărea necazuri, pe care nici chiar primarul nu le poate opri: un incendiu, o inundație, un cutremur, un ciclon sau chiar o invazie extraterestră. Dar toate aceste necazuri și dificultăți fac din *Sim City 2000* unul dintre cele mai complexe simulatoare de acest gen.



Un alt mare avantaj pe care cei de la Maxis îl oferă odată cu *Sim City 2000* este Urban Renewal Kit, un program add-on prin care poți crea propriile clădiri pe care mai apoi le poți implementa în joc.

Deși nu excelează în ceea ce privește grafica și sunetul, să nu uităm că versiunea jocului a fost lansată în 1996 și, oricum, *Sim City 2000* poate fi jucat și de către cei cu calculatoare mai puțin performante.

Dr. Pepper

Technical data

Gen:
Simulator manager
Producător:
Maxis
Distribuitor:
Best Computer
Tel:
01/3125524



DUNGEON KEEPER

V-ați săturat să fiți de partea binelui și să faceți numai lucruri bune sau pe care oamenii normali le pot face în viața de zi cu zi? Vreți să faceți ceva rău de tot, să umpleți de teroare și să duceți la ruină un teritoriu plin de soare și de liniște? Am pentru voi jocul potrivit: *Dungeon Keeper*.

Există o categorie de jocuri care nu pot fi înscrise în nici un tipar și există o categorie de gameri care adoră aceste jocuri. Mare mirare să existe în această categorie vreun gamer care să nu fi auzit de *Dungeon Keeper*. Încă din momentul apariției, în iulie 1997, jocul celor de la Bullfrog a făcut senzație, reușind să câștige o mulțime de premii pentru idee, originalitate și realizare, ajungând chiar jocul anului în Austria.

Acțiunea din *Dungeon Keeper* este relativ simplă, gamerul trebuind să utilizeze resursele din jurul tău, dintre care cea mai importantă este aurul... pentru că banu-i ban indiferent de timp și spațiu. În primul rând trebuie să-ți construiești o fortăreață alcătuită dintr-o mulțime de camere, fiecare având un rol bine definit. Aici vei găzdui o mulțime de creaturi, care mai de

în cele 20 de nivele ale jocului să instalezi întunericul și teroarea asupra teritoriului inamic. La începutul fiecărui nivel este prezentată o vedere de ansamblu a locurilor pe care urmează să le cucerești, zona care urmează să fie atacată de către trupele tale fiind marcată cu un steguleț. Cu cât ajungi mai departe cu nivelele, acest peisaj devine tot mai întunecat și ruinat. Ești diabolic, ce mai! Pentru cei care au adevărate aptitudini, titlul oferă 5 nivele secrete, care însă pentru a fi jucate trebuie descoperite pe parcursul acțiunii. Scopul fiecărui nivel este să-l învingi pe Lord of the Land sau să îndeplinești anumite obiective particulare. În momentul în care în fortăreața ta ai construit și o închisoare, creaturile tale pot captura și aduce aici inamicii, în loc să-i ucidă. Poți construi o cameră de tortură, și dacă ești puțin mai sadic, îți poți tortura adversarul. Dacă în timpul unui nivel te confrunți cu o lipsă a aurilor și una dintre camerele cetății tale și-a pierdut utilitatea, ea poate fi vândută la jumătate de preț, scoțându-te astfel din criza financiară.

Dungeon Keeper are câteva caracteristici care-l diferențiază de alte jocuri de strategie. Una dintre acestea este că, indiferent dacă învingi sau ești învins, misiunea nu se termină decât în momentul în care vrei tu, putând să urmărești în continuare ce se întâmplă în acel nivel. De asemenea, poți selecta dintre 4 tipuri de asistență din partea computerului: move only, construction only, defensive, aggressive, în funcție de care calculatorul te va ajuta la îndeplinirea misiunii tale.



Una dintre cele mai originale caracteristici ale jocului este reprezentată de o vrajă numită Possessing Creature, prin care intri în mintea și trupul oricărei creaturi. Un alt element ce face din *Dungeon Keeper* un titlu special, este posibilitatea plasării de capcane în camerele fortăreței, care au menirea să răpună inamicii.

Dungeon Keeper cuprinde și un suport multi-player pentru cei ce vor să-și încerce puterea și cu un alt adversar decât AI-ul sau pentru cei ce vor să se alieze în încercarea de a-și învinge inamicii. Indiferent dacă veți juca împotriva altei persoane sau contra calculatorului, puteți forma alianțe, astfel că fiecare misiune poate deveni extrem de spectaculoasă. Un gamer părăsește jocul în momentul în care Dungeon Heart-ul fortăreței sale este distrus.

Deși nu prezintă o grafică sau sound-uri ieșite din comun, dar care au fost considerate bune la vremea lor, jocul are câteva atuuri care-l fac special. Dintre acestea, cele mai importante sunt ideea și realizarea, atuuri pentru care *Dungeon Keeper* merită jucat. Veți fi încercați de niște sentimente demonice pe care puține strategii le trezesc într-un gamer.

Dr. Pepper



care mai înspăimântătoare, care îți vor deveni loiale și te vor ajuta să-ți înfrângi adversarul.

Fie ca răul să învingă binele

Pentru acei dintre voi care nu ați mai jucat *Dungeon Keeper*, jocul cuprinde 5 nivele, prin care vă veți exersa calitățile de stăpân și organizator al fortăreței, pentru ca apoi,

Technical data

Gen:
Strategie real-time
Producător:
Bullfrog
Distribuitor:
Best Computer
Tel:
01/3125524



THEME HOSPITAL

V-ați gândit vreodată ce ați face dacă ați fi directorul unui spital? Sau mai mult, să răspundeți și de cea mai mică pată de mizerie și chiar de toaletele și caloriferele din acest spital?

Deși apărut în 1997 și actualmente considerat un joc vechi, *Theme Hospital*, creație a celor de la Bullfrog, este un joc pe care, datorită ideii originale, fanii simulatoarelor manageriale nu îl vor uita ușor.

Scopul tău este să asiguri buna funcționare a spitalului pe care îl conduci. De organizarea acestuia te vei ocupa până-n cel mai mic detaliu. La începutul fiecărui nivel, primești spațiul în limitele căruia îți vei construi camerele și coridoarele spitalului. Însă toată construcția trebuie planificată cu foarte mare grijă, deoarece spațiul este mic și banii sunt puțini.



Cum merge treaba, dom' director?

Primul pas în buna funcționare a unui spital este construirea unui birou de recepție și angajarea unei recepționere. La fiecare angajare ai la dispoziție mai multe opțiuni, fiecare persoană având un nivel de pregătire și abilități diferite. În funcție de care diferă și salariul. Urmează apoi o cameră numită GP's Office, în care un doctor ce stă în fața calculatorului, înregistrează datele tuturor pacienților din spital. Apoi îți mai construiești și un Ge-

neral Diagnosis Room, unde un alt doctor care folosește aparate speciale stabilește diagnosticul fiecărui pacient. Însă odată cu venirea acestora îți vor trebui și alte camere, fiecare cu utilitatea ei. Vei fi nevoit să construiești Psychiatric Room, Ward, Pharmacy, Operating Theatre, Clinics, locuri în care bolnavii vor fi tratați, dar și Staff Room, Research Room, Training Room, care vor fi folosite de personalul spitalului tău în diferite scopuri, și chiar Toilets pentru nevoile tuturor. Un rol important îl are confortul pacienților tăi, cărora trebuie să le oferi toate condițiile pentru a se simți bine: locuri de așteptare, plante, curățenie și toalete. În cazul lipsei de curățenie pacienții se manifestă în mod ciudat, și vei avea surpriza să găsești câte unul dând la boboci pe la câte-un colț.

Urgență în salonul 3. Un pacient în stare gravă

Pentru cei care nu au mai jucat *Theme Hospital*, cel de la Bullfrog au introdus un mic tutorial care te va ajuta la începutul primului nivel până înveți primii pași în conducerea unui spital. După ce ți-ai însușit principalele calități pe care trebuie să le ai pentru a fi un bun hospital manager, calculatorul te lasă să continui pe cont propriu. Pe măsură ce misiunile evoluează, câteva elemente îți vor îngreuna situația: boli noi, cazuri de urgență și chiar catastrofe naturale, cum ar fi cutremurele. Odată cu apariția bolilor noi, cercetătorii vor lucra la elaborarea de noi medicamente și la



construirea de noi aparate medicale.

Starea și necesitățile fiecărui pacient sau angajat pot fi observate prin mici indicatori ce apar deasupra lor. Astfel vei putea ști când le este frig sau sete, și va trebui să te străduiești să le creezi condiții cât mai bune. Când anumiți membri ai personalului tău sunt nemulțumiți de salariul pe care îl au, va trebui să le reactualizezi veniturile, sau vei risca să-ți pierzi angajații, care amenință cu demisia.

Grafica pe care jocul o oferă este bună, sunetele sunt amuzante, dar există riscul ca de la o vreme să te plictisească. Produsul celor de la Bullfrog nu are suport multi-player, deși acesta fusese planificat de către producător.

Datorită ideii originale, jocul merită încercat. Asta în cazul în care nu l-ai jucat deja. Iar dacă l-ai jucat, mai vedeti-l odată și aduceți-vă aminte de vremurile de altădată. Iar în cazul în care sunteți studenți la medicină sau plănuiti să fiți, gândiți-vă că poate veți ajunge directorul vreunui spital și antrenați-vă. Oricum, cei care conduc spitalele noastre ar trebui să joace *Theme Hospital*, și poate performanțele lor s-ar îmbunătăți.

Dr. Pepper.

Technical data

Gen:
Simulator managerial
Producător:
Bullfrog
Distribuitor:
Best Computer
Tel:
01/3125524

486

8 Mb

Windows 95



Dark Omen

Într-o vreme în care voi, fani ai RTS-urilor, vă înfrunțați fie cu calculatorul, fie în rețea, doar în jocuri devenite adevărate simboluri ale genului, cum ar fi Starcraft, Warcraft, sau seria C&C, eu vă propun să mai schimbăm puțin tiparele.



Apărut în 1998, și considerat un joc relativ nou, *Dark Omen* propune admiratorilor genului o poveste excepțională desfășurată într-un cadru ce însuflă acțiunii o atmosferă mitică, ce compensează defectele produsului.

Acțiunea se petrece într-un teritoriu numit The Warhammer World, alcătuit din mai multe continente. Pe fiecare dintre aceste continente, războinici curajoși mășcăluiesc spre câmpul de bătaie, alături de eroi neînfricați, monștrii terifianti și mașini de război devastatoare. Pălcuri de săgeți întuneacă cerul, săbiile izbesc zgomotos în scuturi și bălți de sânge rămân pe câmpul de bătaie ca dovadă a măcelului care tocmai a avut loc.

**Țara-și cheamă eroii la arme.
Va fi bătălie mare.**

Lăsând gluma deoparte, un continent al acestui teritoriu se numește The Old World, continent locuit de oameni, dar și de alte rase: Dwarfs, Elves, Halflings și alte soiuri de creaturi. În mijlocul acestui teritoriu se află The Empire și

Bretonia, locuri unde oamenii și aliații lor au cea mai mare concentrare. De jur împrejur, regate și orașe-stat cu nume ciudate: Kislev, Norsca, Estalia, Tilea, munții Vaults, o fortăreață naturală pentru bandiți și mercenari, iar peste mare Lustria, Araby și The Dark Lands. Din toate aceste locuri armatele răului mășcăluiesc spre teritoriile oamenilor, amenințând acest stindard al civilizației. Jocul celor de la **Electronic Arts** te pune în pielea comandantului Morgan Bernhardt, liderul armatei mercenare Grudgebringer. Oastea ta își începe campania cu câte unul din următoarele regimente: infanterie, cavalerie, arcași și tunuri. Cu cât campania progresează, vei avea ocazia să angajezi regimente noi și să-ți întărești trupele deja existente. Personajul tău se va afla mereu alături de regimentul de cavalerie, și dacă acesta își va pierde viața pe parcursul campaniei, vei fi declarat înfrânt și vei pierde lupta. Când o misiune este îndeplinită, trupele supraviețuitoare vor câștiga experiență și aur. Dacă nu te afli pe câmpul de bătaie, ești în tabăra ta, luând decizii despre cât aur să cheltuești pentru întărirea și modernizarea armatei tale. Cu cât campania evoluează, cu atât mai numeroși și mai experimentați vor fi soldații tăi.

Toate-s vechi și noi sunt toate...

Este important să știi că, dacă într-o bătălie ai pierdut un întreg regiment, acesta nu va putea fi

înlocuit, și va trebui să continui campania fără el. Dacă în schimb mai există supraviețuitori, atunci regimentul va putea fi refăcut, bineînțeles dacă ai suficient aur. În cazul în care este prima oară când joci *Dark Omen*, cei de la **Electronic Arts** îți pun la dispoziție un mic tutorial, de-a lungul cărui vei primi sfaturi despre instrucțiunile de bază ale jocului de la mentorul tău, Klaus Zimmerman, a cărui experiență se spune că izvorăște din ani buni petrecuți în luptă.



Produsul are și suport pentru multiplayer, prin care vă puteți confrunta cu o altă persoană. În ceea ce privește sunetul, muzica este chiar foarte bună, observându-se o îmbunătățire majoră la acest capitol. Grafica nu este mai prejos, oferind diferite vederi asupra câmpului de bătaie. Jocul merită încercat, chiar și numai pentru o schimbare a cadrului și atmosferei în care se desfășoară lupta, și mai puțin pentru o îmbunătățire a luptei propriu-zise.

Dr. Pepper

Technical data

Gen:
RTS
Produsător:
Electronic Arts
Distribuitor:
Best Computer
Tel:
01/3125524



NEED FOR SPEED II

Salut frați gameri pasionați de simulatoarele de mașini. Șase, că Dr. Pepper semnalizează, o calcă și depășește. Intrați în cursă, forțați-vă bolizii și să vă văd cât de tari sunteți.

Dacă sunteți în categoria de gameri care din când în când se satură să tragă ca nebunii, omorând cu sânge rece zeci și sute de monștrii înspăimântători într-un shooter, sau să organizeze tabere și campanii într-un RTS, și câteodată se mai relaxează la volanul unui bolid pe care nu și-l permit să-l conducă în viața de zi cu zi, atunci bine v-am găsit. Sunteți de-ai mei. Deși sunt un fan al tuturor jocurilor, indiferent de gen, nici o categorie nu-mi trezește același feeling ca un simulator de mașini.



Și nici un astfel de simulator nu mi-a plăcut la fel de tare ca *Need for Speed II - Special Edition*, mai ales că am tras vreo câteva curse în doi cu prietenul meu Wild Snake, de nu-mi mai venea să mă dezlipesc de calculator.

Construit ca urmaș al lui *Need for Speed I*, produsul celor de la **Electronic Arts** a profitat din plin de poziția de frate mai mic, beneficiind de toate calitățile predecesorului său, pe care însă le-a îmbunătățit, așa cum îi stă bine unui joc-continuare. Astfel sunetele sunt mult mai bune, iar muzica nici că se putea să fie mai bună pentru

condus. De asemenea, mașinile de serie din *Need for Speed I* au fost înnoite prin prototipuri exotice, care mai de care mai atractive pentru driveri pasionați. Ceea ce îi lipsește jocului, față de prima variantă, este prezența polițistilor. Păi, ce-am făcut noi, dom'le, să merităm asta. Cum ne mai răfuim noi cu sticleții? Cum îi mai depășim sau le lovim mașinile încercând să îi scoatem în decor, lucruri pe care numai pe calculator putem să le facem, și de aia ne dau atât de multă satisfacție.

Încă din momentul în care începi să rulezi jocul, filmul de introducere te lasă cu gura căscată.

Dă-te băi mai încolo, că mi-am zgâriat mașina de parapet

Jocul îți oferă posibilitatea de a concura pe 7 piste plus una bonus pentru cei cuminți, fiecare având un anumit grad de dificultate. Unele dintre acestea sunt înzestrate cu ace de păr în care vei avea ocazia să-ți demonstrezi veleitățile de profesionist al volanului. De asemenea, poți alege dintr-un număr de 11 bolizi, alături de care mai poți descoperi 3 prototipuri secrete, pentru care ca să le conduci va trebui să muncești. Astfel, opțiunile în ceea ce privește autoturismele pot varia de la mașini de serie, pe care le mai poți vedea și prin cataloagele auto, până la cele 3 prototipuri extravagante, demne de orice film science-fiction. Fiecare mașină are parametrii diferiți, precum accelerația și viteza maximă. O altă caracteristică prin care *Need for Speed II* se diferențiază de alte simulatoare auto este



opțiunea split-screen. Utilizând această opțiune îți poți încerca talentul alături de prietenii tăi. Accidentele pot deveni spectaculoase, dar uneori ele sunt exagerate, și poți ajunge în situația în care, după ce ai zburat prin aer și te-ai rostogolit de câteva ori, mașina să pornească de parcă nimic nu s-ar fi întâmplat.

Jocul prezintă și un suport pentru multiplayer, pentru acela dintre voi care vor să organizeze adevărate dueluri pe șosea cu prietenii. Modulurile în care se poate concura pot fi: Tournament Mode, în care se parcurg toate cele 7 piste și se atribuie puncte, și la finalul căruia se pot obține cele 3 bonus cars, sau Knockout Mode, care este constituit din câte 2 tururi ale fiecărei piste. La finalul fiecărei astfel de curse, ultima mașină este descalificată.

Deși de la *Need for Speed II* încoace au mai apărut multe simulatoare auto, nu am fi sinceri dacă nu am recunoaște că în 1997 abia așteptam noua creație a celor de la **Electronic Arts**, care la data lansării a constituit o adevărată lovitură pe piața simulatoarelor auto, având în mare cam tot ceea ce îi trebuie unui astfel de joc.

Dr. Pepper

Technical data

Gen:
Simulator auto
Producător:
Electronic Arts
Distribuitor:
Best Computer
Tel:
01/3125524



NUCLEAR STRIKE

Or fi oprit ei americanii războiul cu Saddam, dar pe noi nu ne împiedică nimeni să lansăm câteva rachete asupra unor țărișoare din lumea a treia.

Dacă adun o mână bună din voi, gamerii cu vechime, și vă întreb care sunt primele trei jocuri pe care le jucați acum vreo cinci ani buni, cred că puțini dintre voi nu vor menționa LHX-ul, anticul simulator de elicopter, de care ne aducem cu toții aminte.

Și cum vorba poetului „Vreme trece, vreme vine...” este valabilă și în domeniul nostru, iată că în 1997 cei de la **Electronic Arts** ieșeau pe piața jocurilor de calculatoare cu un nou simulator de elicopter.



ter, capabil să satisfacă cerințele celor pasionați de acest gen. Bineînțeles, avea și anumite lipsuri că doar nimic și nimeni nu este perfect. Acest nou simulator avea un nume promițător: *Nuclear Strike*. Și el nu avea să înșele așteptările fanilor.

Request permission to take-off!

Încă de la început suntem introduși într-o atmosferă de război, prin filmulețele de început de misiune, ce par secvențe desprinse din „Nikita” sau mai nou din „Mecanarii”. Prin misiunile pe care tu ai datoria să le duci la bun sfârșit, vei contribui la stoparea războiului nuclear care, chiar dacă mulți nu

il consideră o amenințare, poate izbucni în orice moment.

Spre deosebire de alte simulators de acest gen, jucătorul nu are posibilitatea de a alege între mai multe elicoptere, însă Super-Apache-ul pe care îl ai la dispoziție este suficient pentru a face ravagii în orice tabără militară inamică ce îți iese în cale. Asta mai ales când poți dispune de tot armamentul pe care elicopterul tău îl poate transporta, armament care se compune dintr-o mitralieră, 38 rachete Hydra, 8 rachete Hellfire și 8 rachete Wingtip. Bineînțeles că acestea se mai și termină, că doar noi tragem în stânga și în dreapta, nu glumim. Dar se și pot găsi în diverse locuri, alături de combustibil și de anumite pachete prin care se repară blindajul aparatului tău, în cazul în care acesta a suferit pierderi de pe urma confruntărilor cu dușmanul. De asemenea, poți găsi un First Aid Kit prin care îți mărești numărul de vieți. (Fiecare misiune o începi cu 3 vieți).

Mission accomplished. Target destroyed. Returning to the base

Elementul nou pe care *Nuclear Strike* îl aduce în domeniul simulatorilor îl constituie posibilitatea



de a schimba vehiculul. Să zicem că ne-am cam plictisit de elicopterul nostru, și ne hotărâm să terminăm misiunea cu alt vehicul. Nimic mai simplu. Găsim un teren de aterizare marcat printr-un Vehicle Transfer Landing Zone, și în funcție de cât de norocoși suntem, putem face varză câțiva dușmani la bordul unui tanc sau al unui hovercraft.

Dar Super Apache-ul rămâne piesa de bază a jocului. Doar cu el poți lua la bord pasagerii pe care trebuie să îi duci la anumite destinații, cu el poți transporta anumite încărcături, și doar cu el poți lua de la sol Fuel Pod, Ammo Pack sau Armour Repair Crate, care te vor ajuta pe parcursul misiunii.

Prin atmosfera de luptă pe care sunetele jocului (destul de bune) o creează, și prin ușurința cu care se comandă elicopterul și imposibilitatea de a-l vedea și din alt unghi decât de deasupra, jocul își pierde aspectul de simulator și tinde să devină un shoot'em'up. Oricum, cei dornici să se implice într-un război vor aprecia calitățile produsului celor de la Electronic Arts, iar pentru ceilalți, jocul merită să fie văzut, chiar și numai pentru palmaresul vostru de gamerii adevărați.

Dr. Pepper

Technical data

Gen:
Simulator de elicopter
Producător:
Electronic Arts
Distribuitor:
Best Computer
Tel:
01/3125524



Fun Stuff - Murphism

Un articol despre erori va conține erori

Afară nu există nimic altceva decât noroi înghețat peste noapte, iar mie personal îmi vine un chef nebun de Solitaire... nu de alta dar mi-a trecut cheful' de Unreal.

Mouse-ul alb cu trei butoane îmi cade în mână și mă îndrept cu o viteză incredibilă spre pachetul mic de cărți și încep a mă ruga să bat o dată pentru totdeauna recordul la scor a lui' Prez. Stupoare ... lipsește un dll. Ei asta-i bună ... nu mai pot să joc nici un Solitaire.

M-am enervat și mi-am zis că trebuie să scap cu orice preț de blestematul W95 și să fac mult doritul pas spre viitor instalând W98. Zis și făcut. Fără pic de milă încep să șterg mai tot ce se poate de pe computer pentru a reinstala sistemul fresh. După mulți nervi cu kit-ul, încep instalarea propriu-zisă. Și

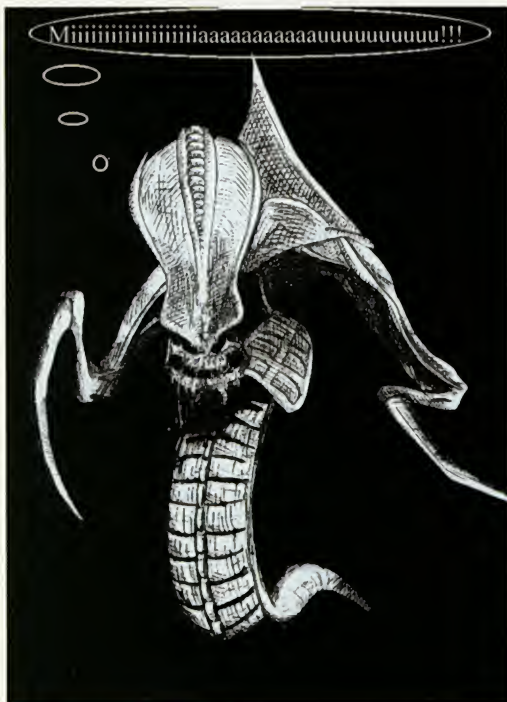


culmea încep să apară pe ecran tot felul de oameni superfericiți că vezi doamne au pus mâna pe un calculator și mă fulgeră și gândul că probabil joacă Solitaire. Băi frate au pus și bătrânei la calculator ... asta da pas în viitor. Poate cine știe, o să beneficiaz și eu de o versiune 3D a jocului cu niște cut-scenes în cazul în care pierd sau câștig. Gata, s-a instalat programul și acum nimeni și nimic nu-mi poate sta în cale ... dacă nu se strică mouse-ul.

Ferice de cei ce se miră!

Nu știu de ce ferice de cei ce se miră, dar eu stau puțin pe gânduri și mă gândesc ce fel de oameni stau și joacă astfel de jocuri și cum de am ajuns eu să schimb sistemul pentru un dll (și alte zeci de probleme). Răspunsul mă izbește fix în creier unde cică se află substanța cenușie. Secretarele! Asta este răspunsul ... Secretarele joacă mereu Solitaire ... ele sunt tot timpul gata de una mică și rapidă. Parcă și văd cum șeful stă la birou dictând o scrisoare „vitală” companiei (cum sunt toate de altfel), iar secretara bine dotată ... și când spun asta mă refer la un Laptop cu procesor PII, joacă Solitaire. Așa slujbă ar trebui să găsesc și eu ... doar că nu sunt la fel de dotat.

Pe taste aterizează subit un pix. Cât pe-acți să fac un stop! „Bey, nebunule!” zblie la dușmanul meu de Brood Wars! „Tare șmecher te mai crezi nu? Arunci pe aici cu obiecte, huh?” „Hai bey! Lasă Solitaire-ul și bagă un Brood!” „Ei lasă că-ți dau eu ție! Hai dă-i



Start!" Mă rog o simplă conversație de parteneri ... Ne dedăm la un Brood nebun dar îmi pică ochii pe un scenariu ... Zerg Soccer, asta ce draci o mai fi? Hai să încercăm. Ia uite că au făcut-o! Au făcut Intergalactic Univers Cup '99. Poți să joci în divizia A cu Zergii un fotbal de le sare muștarul! Regulile sunt simple: Tre' să ai grijă să înscrii cât mai multe goluri! Mingea este un Zealot invincibil! Jucătorii sunt doi păsăroi și un Guardian de echipă. Poarta e făcută din niște ziduri. Cum Zealot-ul nu poate să tragă în aer el este nevoit să fugă în partea opusă celei din care vine atacul. Și tot așa până trec reprizele!

Pare-mi-se că nu prea le am cu Zerg Soccer-ul, așa că am luat-o pe cocoasă destul de usturător. Un scor mult prea umilitor pentru a fi menționat în aceste rânduri. Da, lasă ... într-o bună zi va veni și dulcele moment al răzbunării finale. Dar până atunci să-mi îndrept atenția spre alte terenuri ale satisfacerei computerizate, așa că mă rezum la un Fallout2.

Căzut-am afară din găoace iar... Fallout2!

Un joc pe cât de captivant pe atât de găunos. Dar se pare că numele este cu adevărat bine ales! Fallout: nici nu vreau să mă gândesc de câte ori nu am căzut eu afară din poveste și am aterizat în sistem de la câte bug-uri are. Și totuși ... mă simt nevoit să revin la el pentru simplul motiv că încă nu am reușit să am skill-ul Kama Sutra și deci nu știu cam ce efect are pe fetele alea din tribu' din care am plecat ... și acum sunt și bine dotat că mi-am luat căciuliță ... o armură de toată frumusețea.

Chiar mă gândeam când am ajuns din întâmplare la o cafenea prin deșert că am întâlnit în cafeneaua respectivă mai toate personajele importante din Fallout1 și nu prea înțeleg de ce nu ar face și firmele



niște produse a căror personaje să se mai întâlnească cu altele de prin alte jocuri. Păi ce super ar fi să mă întâlnesc eu prin Starcraft cu niște Orci pierduți prin negura timpului. Cum ar fi dacă în loc de niște gândaci cât oamenii în Constructor ar începe să circule pe străzi Zerling-i.

Gata am terminat

Mă rog ... asta este cu imaginația bolnavă. Dar trebuie să recunoașteți că ar fi totuși o afacere ... la o adică tot a apărut Prezident într-o poză la editorial prin numărul 4 cu o lumină albă și puternică în spate ... asta dacă nu cumva a editat poza și a decupat nava lui interurbană Dacia 1300 din fundal.

În final, nu pot decât să revin de unde am plecat și să afirm că eu îmi doresc pentru toate secretele dotate ... cu PII, un Solitaire 3D cu suport Voodoo2 ca să nu se plictisească nici procesorul ăla, nu?

Sergiu



Gran Turismo



În toată viața mea de gamerist au fost foarte puține simulatoare de curse care m-au impresionat și pe care le-am jucat într-adevăr cu plăcere. Chiar dacă *Gran Turismo* este un produs mai vechi, acesta va rămâne pentru totdeauna unul din titlurile mele preferate.

Foarte mulți dintre noi sunt pasionați de mașini, chiar aș putea spune că unii dintre noi sunt fanatici, și visul nostru, al celor care iubesc mașinile și cali putere, este să putem conduce măcar pentru o zi un Dodge Viper, un Lotus sau un Ferrari. Și cum uneori visele rămân doar vise, singura noastră consolă sunt jocurile. În lumea virtuală, gamerii își pot îndeplini visele și pot conduce până la epuizare unul din modelele lor preferate. Este totuși important ca, pentru a oferi adevărată plăcere, simulatoarele să fie bine realizate și să conțină din greu acel element care se numește feeling. Da, să simți mașinile cum îți dau frâu liber puterii colosale... Iată cum cum ar arăta după mine cel mai bun simulator de curse.

Am cunoscut persoane care erau total dezinteresate de mașini până au pus gheruțele pe un simulator de curse. Am un prieten care, datorită unui joc și-a schimbat viața în totalitate și în cele din urmă a devenit unul din cei mai apreciați mecanici din oraș. Vi se

pare incredibil? Să fiu sincer, și mie. Este totuși adevărat!

Atenție la gropi!

Gran Turismo este, fără îndoială, unul dintre cele mai bine realizate și cele mai complexe simulatoare care au văzut lumina zilei până acum. Pentru a crea acest titlu, cei de la Sony au cumpărat licențe de prezentare și de folosire în *Gran Turismo* a 160 de modele existente din realitate. Acesta este un lucru important și spune câte ceva despre munca care a fost depusă. Astfel, gamerul va putea alege și juca cu o serie din modele de la Toyota, Nissan, Mitsubishi, Honda/Acura, Mazda, Subaru, Aston Martin, Dodge, Chevrolet și TVR. Bineînțeles că pe lângă mașinile de serie gamerul va putea cumpăra și conduce și o serie din modelele speciale sau prototipurii. Nu au vorbit deloc în vânt cei de la Sony când au spus: *Gran Turismo* - The Real Driving Simulator. Este cât se poate de adevărat că acest titlu a fost realizat pentru a repre-



zenta cât mai bine viața reală a piloților de curse. Chiar aș putea spune că NFSIII a fost întrecut în ceea ce privește complexitatea, reprezentarea în mod real și a feeling-ului.

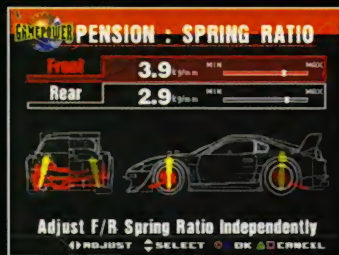
Totul începe cum tu, un fan al curselor care are în buzunar 10.000 de parați (ce bine ar fi să am și eu atâtă într-un cont în bancă) pornește spre culmile gloriei bazându-se pe talentele sale de șofer. Mai întâi trebuie să-ți faci rost de o mașină, nu-i așa? Și astfel, pleci și cercetezi oferta celor 10 firme. Fiecare dintre acestea îți poate oferi mașini noi sau mașini la mâna a doua. Pentru început, e bine să alegi una folosită. Odată ce ai cumpărat mașina, te poți duce în garaj și să începi să îmbunătățești performanțele mașinii folosind tona de opțiuni. De exemplu, pentru a mări puterea motorului este suficient să te duci să cumperi un computer de bord. Astfel, dacă inițial mașina ta avea 94 de cai putere, după ce vei instala computerul de bord vei avea 105 CP. Un lucru deosebit de important! De asemenea, există numeroase opțiuni pentru a face mașina mai stabilă, mai rapidă și mai manevrabilă. Totul trebuie gândit în așa fel încât la un moment dat mașina ta să fie suficient de performantă pentru a putea câștiga diverse cupe în urma cărora vei putea câștiga o grămadă de bani.



S-ar putea ca mulțimea aceasta de opțiuni să vă bulverseze puțin, însă sistemul este extrem de simplu și funcționează. Nu este nevoie de o experiență prea îndelungată pentru a putea folosi cum trebuie toată gama de opțiuni.

Pentru a veni în ajutorul celor care au mai puține cunoștințe despre mecanică, jocul explică ce schimbări poate aduce achiziționarea diferitelor componente. Dacă ai bani, îi poți folosi pentru a face diverse upgrade-uri, cum ar fi roți diferite, tuning-uri ale motorului sau componente care pot duce la îmbunătățirea transmisiei. Bineînțeles că jocul explică în detaliu la ce folosesc diferitele componente și cum îți vor putea îmbunătăți performanțele mașinii.

În cazul în care sunteți prea plictisiți ca să citiți tot textul care apare pe ecran, atunci este suficient să vă uitați să vedeți câți cai putere va adăuga anexarea anumitor componente. Lucrurile se vor desfășura astfel mai rapid și nu veți avea altceva de făcut decât să-i dați bice pe șosea.



Viteză, îndemânare & plăcere

Înainte de a putea concura în oricare cursă ai mai întâi nevoie de o licență. Acestea se obțin prin participarea în cadrul unor teste de conducere care constă în principiu din obținerea unui anumit timp pe o mică bucată dintr-un circuit. Testele sunt alcătuite din cele mai variate elemente. De exemplu, există un test în care trebuie să intri într-o curbă spre dreapta cu o anumită viteză. Numai că atenție, atunci când vei frâna, mașina, care variază de la test la test, va avea tendința de a derapa spre dreapta și de a deveni astfel instabilă. Astfel, gamerul va trebui să încerce să redrezeze mașina, să intre în curbă cu viteza care trebuie și după aceea să ambaleză motorul la maxim să să-i dea bice spre finish. Vi se par simple aceste lucruri? Ei bine, nu este chiar așa. Dacă licența B o poți obține destul de

ușor, atunci licența A și A International o vei obține de zece ori mai greu. Nu cred că exagerez când spun că pentru a obține licența A ai nevoie de vreo câteva zile bune de joacă continuă în care să nu faci altceva decât să încerci, să încerci și iar să încerci.

Oricum, odată ce ai obținut licența, ești gata pentru a participa la curse. Mă refer la cursele adevărate în care nu există mașini care să aibă sub 200 CP. Dragilor, aici începe adevărata distracție! Iubesc acest titlu tocmai pentru ceea ce



are de oferit în cadrul curselor... Feeling-ul, senzația aceea de viteză incredibilă... Totul te face să uiți că trăiești pe lumea asta și te lipește efectiv de scaun. Pentru câștigarea fiecărui circuit primești drept bonificație o mașină nou-nouță și un premiu de aproximativ 15.000 de dolari. Banii îi poți folosi pentru a-ți îmbunătăți performanțele mașinii sau, în cazul în care ai acumulat suficient bănet, să achiziționezi una nouă. Mașinile care le primești drept premiu nu sunt deosebit de performante, astfel încât cel mai indicat ar fi să le vindeți și să obțineți contravaloarea lor.



Pentru a obține un preț mai bun pentru aceste mașini ai putea să investești ceva bani în ele îmbunătățindu-le performanțele.

Motto-ul acestui simulator s-ar părea că este: „Adrenalină! Adrenalină la maxim! Interzis celor bolnavi cu nervii!”. AI-ul concurenților este suficient de avansat pentru a vă putea pune adevărate probleme. Astfel, nu este suficient să îți în permanență piciorul pe accelerație. În Gran Turismo ai nevoie de mult mai mult decât atât. Aș putea spune că acest joc se adresează celor care au într-adevăr nevoie de o adevărată provocare, celor care au căutat și nu au găsit un simulator care să le pună la încercare talentele în ale șoferiei și cunoștințele în domeniul mașinilor. Cu alte cuvinte, s-ar putea spune că Gran Turismo este atât pentru cei care au nevoie de un titlu care să le ofere câteva ore de distracție cât și adevăraților profesioniști în acest domeniu.

Din pachetul acestui titlu face parte și un manual care conține absolut tot ceea ce ai nevoie să știi despre mașinile care apar în joc și despre conceptele care se ascund în spatele diverselor tehnici utilizate.





De asemenea, manualul conține și o listă cu diferitele componente cu care poate fi echipată mașina voastră și descrierea completă a acestora.

Numărul tipurilor de mașini care apar în joc este imens. Obținerea genului de mașină performantă se desfășoară în trepte și s-ar putea să fii tentați să credeți că odată ce ai obținut cel mai bun model și l-ai adus la performanțele maxime nu mai ai nimic de făcut. Lucrurile nu stau deloc așa! Îmi aduc cu părere de rău aminte că m-am chinuit îndelung să adun vreo 80000 de paral ca să pot cumpăra un Dodge Viper. Și după ce l-am cumpărat mă gândeam cu o fericire de neînchipuit că de-acum n-o să-mi mai stea nimeni în cale. Ei bine, nu a fost chiar așa! Am avut nefericita surpriză de a constata că un GTO Twin Turbo e în stare să mă facă praf oricând, fără nici un drept de apel. Pentru a obține mașina perfectă e nevoie de extrem de mult timp și extrem de mulți bani. Pentru a putea face față celor care participă în cadrul curselor din clasa A International, ai nevoie de mașini speciale, eventual prototipuri, care costă în jur

de 500.000 de dolari. Așa că vă dați seama că viața acestui titlu este extrem de lungă. L-ai putea juca luni de zile fără să te plictisești, pentru că oricând ai surpriza de a descoperi ceva nou.

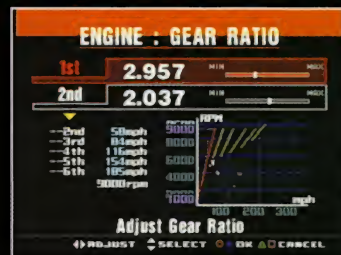
Pe cai putere băieții mei!

În total sunt peste 10 track-uri, pe fiecare dintre acestea cursele putându-se desfășura în ambele direcții. În ceea ce privește varietatea de opțiuni cred că v-am lămurit pe deplin. Există curse în care timpul de completare al unei ture nu durează mai mult de 35 sau 40 de secunde, pe când cele mai lungi pot fi parcurse într-un timp de aproximativ 2:30 (un timp care poate fi considerat bun). Circuitele sunt decorate destul de detaliat cu tot ceea ce v-ați aștepta să găsiți într-un simulator: munți, pomi, stâlpi și alte elemente care n-ar trebui să lipsească dintr-un simulator auto. În toată experiența mea de Gran Turismo au fost foarte puține elemente de care aș fi putut să mă plâng. De fapt, există două probleme majore. Una dintre ele ar fi lipsa cu desăvârșire a unor firme germane cum ar fi BMW sau Mercedes, precum și a unor firme ca Porsche, Ford etc. În cadrul unor simulatoare a căror temă principală este prezentarea unora dintre cele mai performante modele sport mi se pare aproape un sacrilegiu de a nu implementa și o serie din firmele amintite mai sus. Cred că Sony nu a fost pregătită să plătescă scumpele licențe de prezentare. Este totuși o lipsă care va fi resimțită de orice cunoscător al pieței auto.



TM

A doua problemă ar fi dificultatea jocului, care trebuie să recunosc că este destul de mare (poate prea mare). În principiu, adevăratele probleme intervin în cadrul obținerii licențelor pentru clasele B, A și A International. Durează extrem de mult să obții aceste licențe. Un lucru groaznic, mai ales când de-abia aștepti să concurezi cu adevărat. Din acest punct de vedere cred că s-a întrecut un pic măsura. Se putea totuși simplifica obținerea acestor licențe fără de



care nu poți avansa în joc. Este un element important care aduce adevărate prejudicii farmecului din Gran Turismo. La urma urmei devine plictisitor să tot încerci iarăși și iarăși să obții timpul necesar absolvirii unui test.

Gran Turismo este totuși un titlu pe care eu personal nu am să-l dau curând uitării. Este deosebit din toate punctele de vedere, chiar și cu minusurile pe care le-am amintit mai sus.

Mr. President



Producător:
Sony Entertainment
Coordonator import:
Sony Overseas
Tel: 01-2244710
Fax: 01-2244713



Ce poate fi mai ciudat decât lumea văzută prin ochii unei albine?

Ce-ar fi dacă am putea intra în pielea unei cyber-albine și am zbura din floare-n floare în căutare de polen? Ar fi dezastru și o grămadă de plictiseală! Dar ce-ar fi dacă am putea intra în pielea unei cyber-albine războinice și misiunea noastră ar fi de a distruge toate rămele, viermii, gândacii și alte asemenea dobitoace? Atunci ar fi **Buck Bumble** și acțiune/distracție cât ar încăpea într-un univers 3D în care eroina noastră (cyber-albina) se poate mișca absolut liber și fără să aibă nevoie de nici un fel de viză. Dar, totuși, e greu să preiei controlul asupra unei albine?

Toanele albinicești

Lumea din **Buck Bumble** s-ar putea să vi se pară chiar de prima dată extrem de familiară (mai ales dacă aveți o grădină în spatele casei). De ce spun asta? Pentru că veți putea vedea pe parcursul jocului totul, începând de la cărămizile din zid și scândurile din gard, până la uneltele de grădinărit: sape, greble și chiar un furtun și un robinet. De asemenea, veți vedea flori, iarbă și în general tot ceea ce vedeți când stați la țară în grădina bunicii și vă mai odihniți și voi după activitatea intensă pe care statutul de gamer adevărat o presupune. Singurul lucru care nu se încadrează în peisaj este perso-

nalul nostru care are de luptat cu o gamă de vietăți care, luate la grămadă și puse într-un insectar, ar asigura oricărui elev un zece la biologie. Sau un „foarte bine”, că nu se mai dau note, ci calificative la cei care sunt doar la nive-



lul de insectar.

Dar să revenim la jocul nostru. În momentul în care albina pe care o controlăm este rănită în luptă, ea se poate vindeca hrănindu-se cu nectar din anumite flori. De asemenea, poate găsi power-up-uri prin colțurile ascunse ale atât de na-

turalului câmpului de luptă. Din fericire, în lupta sa împotriva reprezentanților clanului insectivor, Buck este ajutat de un radar ce nu permite nimănui să-l ia prin surprindere.

Unei albine îi stă bine cu munca

Ca orice albină muncitoare, Buck nu stă o clipă. Are de îndeplinit o mulțime de misiuni, cu obiective variind de la a găsi anumite chei, până la a elimina toți inamicii sau a găsi anumite secrete. Anumite nivele se desfășoară contra cronometru și pot deveni adevărate motive de infarct pentru cei cu nervii slabi. Dar tocmai aceste nivele greu de terminat fac din **Buck Bumble** un joc pe care mulți îl plac. Și de modul în care aceste nivele sunt îndeplinite depinde numărul de puncte, cantitatea de muniție și numărul de vieți pe care Buck le câștigă, și care îi sunt folositoare în misiunile viitoare.

Unele dintre misiuni devin mai palpante deoarece albina noastră trebuie să transporte anumite bombe care pot exploda la mișcări mai bruște. Armele pe care le poate folosi fac din Buck o albină a cărei mușcătură, sau mă rog, împușcătură, poate fi fatală.

Se poate juca și în varianta multiplayer, în care misiunea ta va fi să-ți găsești adversarul și să încerci să-l elimini. S-ar putea să întâmpini dificultăți mai mari în a-l găsi pe acesta, decât în a-l elimina. Dar cu toate acestea, **Buck Bumble** este un joc ce poate satisface gusturile celor pasionați de genul shoot'em'all, dar care s-au plictisit de gloanțe sau sânge. Merită încercat!

Dr. Pepper



Producător: UbiSoft
Distribuitor: UbiSoft
România
Tel: 01/4111093
Tel/Fax: 01/4111045

Ascultă ... și trage!

Odată cu diversificarea ofertei de plăci de sunet cu accelerare audio 3D, putem avea o discuție despre calitatea mai multora dintre acestea, precum și o vedere asupra tendințelor de viitor ale domeniului.

Alte implementări Aureal

Mai mulți dintre cititorii noștri mi-au sugerat să ofer informații despre implementările procesorului Aureal Vortex AU8820 realizate și de firma Pine. Este evident, cererea cititorilor noștri este justificată: după prezentarea într-unul din numerele trecute ale revistei noastre a unei implementări Genius (Genius Sound Maker 64), este necesar să oferim informații și asupra implementărilor Pine, firmă care este la rândul ei un pion important pe piața plăcilor de sunet de consum.

Fabricată în China, Pine Idema PT2628 dovedește excelente performanțe audio și pentru jocuri. Redarea fișierelor wave și mp3 este curată, clară, dinamică, cu un excelent raport semnal/zgomot de peste 85 dB. Intrările, Line In și Mic In nu sunt silențioase, deci nerecomandabile pentru HDD recording, decât pentru amatori. Sunt însă de remarcat full-duplex-ul impecabil și capacitatea de a înregistra și reda fișiere wave la o rată de sampling de 48000 Hz.

În ceea ce privește partea de MIDI, Idema PT2628 este înzestrată cu un sintetizator PCM wavetable capabil de polifonie maximă de 64 de voci, pe care se pot aplica efecte simple de reverb și chorus. Remarc pozitiv calitatea timbrilor din memoria wavetable a Idema PT2628, care mi s-au părut decente, iar unele chiar reușite. Pentru jocuri, Idema PT2628 oferă funcțiile și realismul de mare clasă ale procesorului Aureal Vortex AU8820, despre care am mai scris. Cu funcțiile HRTF

puternice ale API-ului A3D de la Aureal, Pine Idema PT2628 este o excelentă opțiune pentru orice gamer.

Ca dotare, pe lângă manualele-broșuri, Idema PT2628 vine cu un CD de instalare pe care puteți găsi și programul de playback MIDI, wave și CD audio produs de Willow Pond. Mai mult, veți descoperi și varianta înregistrată a sintetizatorului PCM wavetable software Yamaha S-XG50 pentru posesorii de procesoare MMX, iar pentru ceilalți utilizatori, varianta mai ușoară, Yamaha S-YG20. Pentru cei dornici de amuzamente muzicale, se află pe acest CD și programul Yamaha XG Studio Mixer.

Idema PT2628 este deci o placă bună pentru mp3 și wave playback, excelentă pentru jocuri (A3D), rapidă, și decentă pe partea de MIDI, cu un raport calitate/preț impresionant.

Surprinzător, Pine își fac singuri concurență, producând o placă absolut identică fizic, cât și ca dotare, cu Pine Idema PT2628, însă cu alt nume, în alt ambalaj. Pe numele său Pine PCI Digital A3D, această placă de sunet oferă toate satisfacțiile gamerești pe care le puteți avea și cu sora ei geamănă. În plus, însă, pe cutia Pine PCI Digital A3D se află o informație pe care documentația Pine Idema PT2628 nu o oferă - aceste implementări Aureal ale celor de la Pine suportă formatul DLS.

A3D vs. EAX

Indiscutabil, cei doi giganti care se bat pentru supremație în arena plăcilor de sunet 3D sunt Aureal Semiconductors și Creative Technologies. Foarte mulți cititori m-au întrebat care este cel mai bun dintre API-urile audio 3D, A3D de la Aureal sau EAX de la Creative? Răspunsul este simplu, dar, ca de obicei atunci când ambii concurenți sunt valoroși, are nuanțe ce nu înclină balanța decisiv în favoarea nici unuia dintre producători.

Lucrurile stau la modul următor: A3D este mai bun decât EAX în localizarea poziției surselor de

Provideo Multimedia ProSound PV730



sunet, dar EAX este superior A3D în ceea ce privește redarea mediului sonor, conferind mai multă viață și excitement jocului. Este de fapt o confruntare între funcțiile HRTF excelente ale procesorului Vortex AU8820 și motorul DSP performant, produs de EMU pentru plăcile SB Live!, în care există doi câștigători. Ba nu, trei, dacă socotim și utilizatorul.

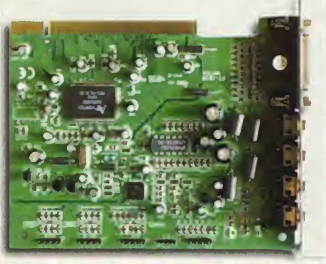
În paralel, Yamaha ...

În slotul ISA, Yamaha avusese o tentativă de apropiere de rendering-ul audio tridimensional cu procesorul YMF719. Acesta însă nu a fost o reușită, și chiar dacă pe piața românească se mai pot găsi plăci de sunet ISA dotate cu acest procesor, aceasta nu înseamnă și că ar fi o opțiune pentru un gamer.

Pe de altă parte, Yamaha nu a încetat să îmbunătățească conceptul procesorului său pentru slotul PCI. Astfel a apărut procesorul YMF724, ce poate fi regăsit pe două plăci de sunet din oferta românească de profil - Aristo ART-724-3D și Genius Sound Maker 128XG.

Cele două plăci au un raport semnal/zgomot bun, potrivit pentru

Pine Idema PT2628



Aristo ART-724-3D



audiația fișierelor mp3 sau wave, cu un plus pentru Genius Sound Maker 128XG. Redarea este dinamică, curată, clară, mai caldă și mai plăcută decât cea a Aural Vortex AU8820. Full-duplex impecabil, pe 16 biți, la o rată de sampling maximă de 48.000 Hz. Înregistrarea prin Line In este de asemenea mai curată și mai puțin zgomotoasă decât a plăcilor bazate pe Aural Vortex AU8820. În plus, pe intrarea de microfon se poate aplica un efect (hardware) de delay, la care se pot regla valorile duratei și feedback-ului.

Implementarea MIDI este identică cu cea a plăcii Yamaha WF192XG. Aveți practic un sintetizator PCM wavetable cu memorie AWM2 în format XG. Aceasta înseamnă peste 600 timbre de instrumente și 9 seturi de tobe, și trei blocuri de efecte (reverb, chorus, variation - peste 64 de efecte). Dimensiunea memoriei este de 2MB, deci calitatea timbreelor nu o egalează pe cea din memoria plăcii Yamaha SW60, dar este simțitor mai bună față de cea a variantei software Yamaha S-XG50. Iar latența este practic nulă, Aristo ART-724-3D și Genius Sound Maker 128XG se pot utiliza în timp real, cu o claviatură MIDI. De aceea recomand călduros Aristo ART-724-3D și Genius Sound Maker 128XG amatorilor interesați de muzică MIDI pe calculator (dar și utilizatorilor de sintetizatoare software), deoarece la un preț derizoriu au la dispoziție un dispozitiv MIDI XG foarte puternic, alături de o implementare audio digitală de bună calitate. Tot ceea ce se face pe partea de MIDI se poate înregistra ca fișier wave.

Pentru jocuri, cele două plăci se dovedesc bune acceleratoare audio, însă funcțiile audio utilizate sunt numai software, respectiv cele ale API-ului Direct Sound 3D și Direct Music (folosesc DLS-uri). Totuși, în proba practică a jocului, Aristo ART-724-3D și Genius Sound Maker 128XG s-au comportat admirabil, repet însă, la modul software, deci inferior A3D sau EAX. Mai mult decât atât, cu toate că accelerarea se produce la nivel soft, nu am remarcat nici o încetinire sesizabilă pe timpul travaliului gameresc. Implementarea audio 3D hardware a YMF724, și anume cea brevetată de Sensaura, nu pare să fie momentan recunoscută de jocuri. Lucrul este cel puțin ciudat, dat fiind faptul că Yamaha au pus mult accentul în campania publicitară a procesorului YMF724 pe aspectele

audio 3D ale implementării Sensaura. Poate că, în viitor, producătorii de jocuri vor începe să ofere suport și pentru acest standard.

Implementările Yamaha YMF 724 sunt însă foarte atractive prin aceea că oferă cea mai echilibrată proporție între calitatea audio, partea de MIDI și cea de audio digital, precum și cea dedicată jocurilor, dintre plăcile de consum de azi.

Zbaterea ESS

După ce au realizat Solo-1, primul său procesor pentru plăcile de sunet PCI, și care cip nu oferea suport audio tridimensional, cei de la ESS au simțit cum pământul începe să le căm fugă de sub picioare, datorită excelentelor procesoare de la Aureal și Yamaha, și a amenințării la acea vreme a iminentei apariții a SB Live! ESS aveau nevoie de un miracol, dar miracolul nu s-a produs.

Creative Technologies SB Live!
Value, uneori numit SB Live! Player



Replica ESS a fost procesorul Maestro-2, care nu a făcut dovada calităților necesare pentru a deveni o concurență serioasă. Implementarea ESS Maestro-2 existentă pe placa românească, placa de sunet Prosound PV-730, dovedește lacune serioase în concepția acestui procesor.

Cea mai bună formulare pe care am considerat-o potrivită pentru a caracteriza acest procesor este aceea că ESS au produs un cip PCI la vechea calitate obișnuită pentru procesoarele realizate de această firmă pentru slotul ISA. Deși „pe cutie” se afirmă despre convertoarele ADC și DAC ale Prosound PV-730 că ar fi pe 20 biți (!), acest lucru nu se reflectă deloc în calitatea sunetului. Deși se afirmă, tot „pe cutie”, că placa este dotată hardware cu funcții „HRTF 3-D positional sound”, funcționarea în Unreal având selectată opțiunea de folosire a hardware-ului audio 3D nu a dus decât la pierderea mai multor canale de efecte audio (spre exemplu nu se mai auzea când trăgeai cu arma, sau când recuperați

munțiile) și la funcționarea mai lentă a jocului. Deși se afirmă că Prosound PV-730 oferă funcții de surround virtual, acestea nu funcționează sau nu sunt documentate suficient. Există două corectoare de ton, unul pentru bași, care se comportă excelent, și unul pentru înalte care funcționează ca un nereușit filtru rezonant de sintetizator. Conceptul procesorului este supraîncărcat de intenții neduse la capăt ca realizare practică. Deși aș dori să vă spun lucruri bune despre procesorul ESS Maestro-2 și placa de sunet Prosound PV-730, cred că în această implementare nu am argumente hardware pentru a le sprijini. Este totuși de crezut că ESS nu se va opri aici, va învăța din greșeli și va reveni cu procesoare mai bune. Pentru că nu are altă alternativă pentru a supraviețui.

Perspectiva

Tsunami-ul audio 3D pare să vină dinspre Aureal Semiconductors, cu al lor Vortex II, versiunea mai nouă și mai bogată în funcții a primului Vortex, AU8820. Așteptăm cu urechile mari apariția pe piața românească a unor implementări populare ale acestui procesor, deși cele existente momentan în vest sunt în categoria de preț din jurul sutei de dolari. Dacă Aureal Semiconductors vor păstra față de producători aceeași transparență și generozitate, poate că nu mai avem mult de așteptat.

Un alt aspect important este ofensiva formatului DLS, impus categoric de Microsoft prin introducerea în modulul Direct Music al pachetului DirectX 6.1 a unei bănci de timbre de instrumente în standard Roland GS. Acesta este un pas decisiv în trecerea la folosirea DLS-urilor, lucru subliniat și de existența unui pachet de dezvoltare adresat programatorilor, și oferit de Microsoft în scopul creării și integrării de către producătorii de jocuri a unor bănci DLS proprii. Viitorul pare să fie deci al DLS-urilor.

Marius Ghinea

Genius Sound Maker 128XG



Învârtind CD-ul istoriei

Un pachet multimedia dedicat istoriei, iată ceva ce încă nu a vizitat rubrica noastră de multimedia. Iar, acum, când o face pentru întâia oară, vine cu puterea a patru foarte interesante CD-uri.

A face un produs multimedia în care istoria să fie subiectul central, iată o adevărată aventură și provocare, atât din partea realizatorilor, cât și din partea publicului consumator. Poate mai mult ca oricând în ultimii ani, cei cu mintea ascuțită și cu teamă de convulsiile istoriei, pot realiza puterea de popularizare și de împănținire a unor convingeri pe care o au produsele multimedia asupra maselor semiculturalizate. Acum, când a pune mâna pe o carte, cu atât mai mult una de istorie, devine un eveniment în majoritatea familiilor, până la a șaptea spiță, multimedia preia controlul asupra informației, multă-putină, care mai ajunge la creierul vlăguit de radio, televiziune și Internet. Atăta doar că mare parte a produselor multimedia de popularizare a științei, artelor și culturii sunt cam schioape, suferind uneori de grave omisiuni sau deformări ale informației. Uneori din simpla prostie neglijentă, altele din cauze ce ne duc cu gândul la rea-voință inteligentă.

Atunci când multimedia dorește să cuprindă domeniul istoriei, chestiunile devin cu atât mai deli-



cate. Un produs multimedia nu apare precum o carte de specialitate, sub egida de-a dreptul academică a unor personalități ale științei istoriei, ce pot fi cu ușurință trase la răspundere sau bombardate polemic atunci când „calcă pe de lături” din diverse motive, și care se pot astfel autoexclue din mediul științific. Un produs multimedia are un impact mediatic net superior unei lucrări științifice, nefiind însă grevat de aceeași responsabilitate care reglementează ferm ținuta unui studiu savant. Mai mult ca sigur, un specialist nu va simți nevoia de a se cobori până într-atât încât să polemizeze cu producătorii unui pachet multimedia, pe seama omisiunilor sau afirmațiilor hazardate ce

ar putea fi conținute de respectivul produs. Iar un stat, un guvern, cu atât mai puțin.

De aceea mi se pare aventuroasă, de ce nu chiar suspectă, apariția în peisajul multimedia a unor CD-uri axate pe tratarea istoriei. Stau și mă întreb, gândindu-mă la această apariție: „O fi bine, o fi rău?”. Și continuu să mă întreb:

„Să fie toată această zbatere la început de articol datorată mentalității de popor mic și păros pe care o am ca român sadea? Sau este teama căpătată de observarea atentă a inflamațiilor naționale, de-a lungul istoriei, accentuată de crizele



ce ating astăzi frați europeni atât de apropiati (și sub câte aspecte) nouă?”

Imparțialitate

Tot de la Zane Publishing vine și pachetul multimedia dedicat istoriei, ce se constituie în subiect al articolului de față. Alcătuit din patru CD-uri, produsul celor de la Zane acoperă tot atâtea arii de interes istoric, grupate după cum urmează: „Înălțarea și căderea Imperiului Britanic”, „Epoca napoleoniană”, „Revoluția științifică”, „Revoluția din Rusia”.

Dacă pentru un pachet multimedia care se ocupă de istoria muzicii, puțină atitudine nu strică, dând mai mult condiment unor prezentări care altfel ar putea părea neinteresante, în ceea ce privește istoria, nu este loc de înfipt pene





de struț în coada găinii. Imparțialitatea este criteriul fundamental, ce trebuie dublat de o cumpătare a limbajului care să dea consumatorului posibilitatea de a gândi cu propriile forțe, pornind de la baza documentară a prezentării multimedia. Într-un astfel de caz, edutainment nu înseamnă a educa pe cineva într-o anumită direcție sau în alta, ci a lăsa persoana cu pricina să se educe practic singură.

Nu m-aș fi înhămat la jugul desțelenirii publice a produsului celor de la Zane Publishing dacă nu m-aș fi convins că merită, prin aceea că demonstrează o imparțialitate de stăncă, păstrând o argumentație neînflorată pe marginea faptelor istorice. Bineînțeles, o asemenea abordare trebuie la rândul ei citită într-o anumită cheie, în care utilizarea de către cititor a micilor celule cenușii își are importanța sa.

Felul în care cei de la Zane ating problema menținerii în stare de subdezvoltare industrială a propriilor colonii de către Imperiul Britanic, mi se pare relevant pentru dorința lor de a nu omite aspecte rușinoase (dar firești) din istoria Marii Britanii, și în general, din istorie. Nu avem de-a face aici cu o clasică prezentare triumfal(s)istă, (vezi, Doamne, mare și tare Imperiul ăsta Britanic!), la care ne-am fi așteptat de la acest copil, hibrid al cărții și filmului, care este pachetul multimedia educativ. Și, slavă Domnului, sunt destule precedente printre genitorii multimediei, unele chiar de mare putere de impresionare, ce ar fi inclinat spre o

asemenea abordare - dacă ar fi să exemplific fie și numai cu un singur titlu de film, „Atacul cavaleriei ușoare”.

În chestiunea pomenită mai sus, cuvintele celor de la Zane Publishing sunt simple, cu accent pragmatic: „Industriași britanici cum-părau leftin bumbac brut din India, transformau bumbacul în stofe în nolle fabrici de textile din nordul Angliei, apoi vindeau mare parte a stoffelor în Anglia, iar surplusul era comercializat în India, la prețuri cu care țesătorii manuali locali nu puteau concura. Britanicii au evitat concurența, prevenind construcția de fabrici în India.”

Nu ni se spune nimic în plus, nu ni se explică faptul că aceste



cuvinte descriu un întreg proces de sărăcire a populației autohtone din colonii, în care aceasta, ce lua pe mere dădea pe marmelada fabricată din acele mere în Anglia (ca să fiu plastic și elastic în exprimare). Și poate că este mai bine așa, să ne mai punem și noi capul la contribuție, că doar de-ala suntem contribuabili... (aici am încercat să-mi fac și eu planul la faze cu umor, trasat de Mr. President).

Acest mod de exprimare decent și plin de respect pentru capacitățile noastre de gândire se reflectă în suprafața tuturor celor patru CD-uri prezente în acest voluminos pachet multimedia. Mă întreb, cu o grimasă de om violentat la natura simțitor al vorbirii sale românești, cu ce limbă de lemn ar fi dat după aceste fapte istorice activiștii furibunzi ai orelor de educație politico-istorică de pe vremea Tovarășului. Adevărul este că trebuie să fie un echilibru în toate, ca să nu cadă în vreun fel Pământul pe-o parte, într-o răună, și să dea impresia Creatorului cum că ar lenevi precum patricianul roman tolnit în lectus (vă dați seama că vă sugerez aici că orice adâncire într-o singură extremă duce la degradare, la degenerescență - sunt metaforic și confuz, dar v-ați obișnuit deja, nu?).

La elucubrațiile unor domni de la Hollywood (cum este cazul „Atacului cavaleriei ușoare” de care v-am zis mai sus) trebuia să apară reacția cu părul prins în coc și cravată de pionier a tovarășelor din Est.

Iar în punctul lagrangean dintre cele două atitudini, imperturbabilă, stă maniera elegantă a celor de la Zane Publishing de a ne explica cu claritate cum vine treaba cu istoria, ceapa ei de viață cu istoria asta, că i-am frecat ridichea de curg spumele din capul bunului și prearăbduliului meu cititor ce s-a încumetat să-mi urmărească articolul până aici.

Cu gândul la capacitatea de efort gândiresc a celor ce mă lecturează în acest moment, și pentru a nu le suprasolicita răbdarea, voi începe în sfârșit a intra cu bruschetă în subiectul nostru de azi, supunând atenției voastre conținutul celor patru CD-uri ce alcătuiesc pachetul multimedia în discuție.

Înălțarea și căderea Imperiului Britanic

La baza apariției și dezvoltării Imperiului Britanic se află destinul de mari navigatori al englezilor. De aceea, nu puteau lipsi de pe acest CD cuvintele lui Sir Walter Raleigh (curteanul, poetul, navigatorul; a trăit între 1552 și 1618): „Oricine stăpânește mările, stăpânește comerțul ... oricine stăpânește comerțul stăpânește bogățiile lumii, și drept urmare, chiar lumea însăși.”



Pornind de la această idee, se construiește o întreagă prezentare multimedia de peste 35 de minute. Vom descoperi aici cum trei secole de stăpânire imperială au schimbat pentru totdeauna mica națiune insulară britanică, fostele sale colonii, precum și lumea întreagă. Crearea Imperiului Britanic ne va fi explicată pe seama acțiunilor unor aventurieri, care, precum Sir Walter Raleigh, au descoperit



tărâmurii noi în călătoriile lor ce aveau ca scop căutarea de noi piețe de desfacere, dar și de surse de materii prime, sau articole de lux, cum ar fi mătasea sau mirodeniile.

Prin intermediul acestui CD veți fi martori ai impactului imperialismului asupra colonizațiilor, dar și asupra colonizatorilor. Ca un aspect al influenței acțiunii de colonizare asupra colonizatorilor înșiși, este de remarcat apariția și dezvoltarea unei adevărate caste a militarilor britanici, dimpreună cu o evoluție pe măsură a păturii funcționarului public imperial, destinați cu toții a supune și apoi administra imensele colonii ce alcătuiau Imperiul. Sunt foarte grăitoare exemplele foto ce însoțesc aceste explicații, în care pot fi văzuți funcționarii imperiali ducându-și viața într-un decor de lux, între mai mulți slujitori de culoare locală. Sau o altă imagine ce este luată de pe coperta unei broșure în care se proslăvesc la modul propagandistic avantajele vieții militare. Bineînțeles, toate aceste supra-dimensionări ale anumitor categorii socio-profesionale se vor dovedi extrem de incomode la momentul reducerii întinderii și influenței Imperiului Britanic.

Foarte bine sunt punctate modalitățile prin care britanicii au reușit să înșele, să corupă sau, la nevoie, să forțeze pe liderii locali, pentru a obține pământurile acestora. Pentru ca, mai târziu, orice nemulțumire să fie zdrobită fără nici un fel de milă, pentru decenii întregi, prin folosirea unor arme moderne, cu mult superioare celor ale populațiilor băștinașe. În confruntarea dintre puști și sulite, un singur moment marchează sângeros o răsturnare de situații. Este vorba despre una din bătăliile celebre ale secolului trecut, în care armata zulusă a lui Shaka a reușit să înge-nuncheze, cu grele pierderi, trupele bine echipate ale Imperiului Britanic. În van, căci până la urmă Shaka va fi capturat, iar triburile zulusă vor fi din nou înge-nuncheate



și lăsate pradă războaielor fratricide.

Este, fără îndoială, un motiv de încredere în obiectivitatea celor de la Zane Publishing, faptul că nu trec indulgenți, nu încearcă să minimalizeze mijloacele de care a făcut uz Imperiul Britanic, impunându-și dominația. Pentru că nu trebuie să uităm faptul că mare parte din tot ceea ce a însemnat conflict religios sau interetnic în Orientul Mijlociu, începând cu secolul trecut și prelungindu-se până în zilele noastre, se datorează unora ce ne sunt buni profesori întru democrație și reușită economică. Inimaginabile vărsări de sânge, genocid, abominațiuni ce depășesc puterea de înțelegere a unui om normal, pătează stindardul Imperiului Britanic. Pentru ei, însă, nu va fi nici un Nürnberg. Doar degenerarea lentă, calmă. Dumnezeu nu bate cu bățul.

Este bine că CD-ul multimedia pe care îl avem sub lupă sugerează toate acestea. Poate că pe unii dintre voi îi va smulge din decurul fericit al „Casei cu aburi”, romanul lui Jules Verne. Realitatea istorică dură, măsurată în mormane de cadavre, vă va lămuri cu certitudine că, într-adevăr, în romanul cu pricina este vorba despre o casă cu aburi.

Și pentru că toate trebuiau să poarte un nume, li s-a spus simplu – Imperialism. Îmi permit să reproduc aici un citat aflat pe acest CD. Este vorba de cuvintele prin care Cecil Rhodes (ce a acumulat o mare avere în Africa de Sud, devenind un om politic pe măsura averii sale), justifică și fundamentează politica imperialistă a Imperiului Britanic. Acesta spunea, în anul 1896:

„Am fost ieri în East End, la Londra, și am asistat la o întrunire a șomerilor. Am ascultat discursurile înfierbântate, care mi s-au părut numai strigăte de »Pâine! Pâine!« ...

Și am devenit mai mult ca oricând convins de importanța imperialismului.

Pentru a salva cele patruzeci de milioane de locuitori ai Marii Britanii de la un război civil sângeros, noi, oamenii de stat din colonii trebuie să dobândim noi pământuri pe care să se stabilească surplusul de populație, pentru a asigura noi piețe pentru bunurile produse în fabrici și în mine.

Imperiul, așa cum am susținut dintotdeauna, este o chestiune de asigurare a pâinii-cu-unt. Dacă vreți să evitați războiul civil, trebuie să deveniți imperialiști!”

Mie, personal, mi se ridică părul în cap când mă gândesc cât de bine se potrivesc aceste cuvinte, pe multiple coordonate, întregii istorii a civilizației noastre.

Și pentru că, până la urmă, totul are un sfârșit, în CD-ul de față se ajunge și la chestiunea căderii accelerate a Imperiului Britanic, începând cu mișcările de eliberare ale indienilor, și continuând decisiv cu pierderea respectului celor aflați în colonii,



față de Marea Britanie proaspăt ieșită din primul război mondial.

Epoca napoleoniană

Iată CD-ul pe care vom putea urmări strălucita carieră a lui Napoleon, ca general, cuceritor și împărat. Vom putea astfel încerca să înțelegem paradoxul vieții unui om care a fost un erou militar, un conducător luminat, dar și un dictator fără scrupule.

De altfel, această lucrare multimedia este pe deplin convingătoare în sublinierea contrastelor ce caracterizează traiectoria lui Bonaparte. Fie și numai dacă luăm în considerare imaginile ce ilustrează explicațiile din prezentare, vom fi pe deplin convinși de contradicțiile corsicanului. Apar imagini cu Napoleon în mijlocul maselor entuziaste de revoluționari, apoi la încoronarea sa ca împărat, viața de zi cu zi la curtea imperială, dar și imagini ale câmpurilor de luptă însângerate (sau înghețate, în Rusia), Napoleon





LENIN'S PRINCIPLES FOR
REVOLUTION

1. A small group of professional revolutionaries as leaders.
2. Strict party discipline.
3. Conspiracy and secrecy.

între soldații săi, dar și exemple din terifiantul ciclu al lui Goya – „Ororile războiului”.

Totul concurează la evocarea drumului parcurs de Împărat până la exilul final, la un mod atractiv, ușor de înțeles prin conexiunile logice ce unesc evenimentele istorice. Pornim de la ridicarea lui Napoleon ca strălucit strateg militar în vremea Revoluției Franceze. Apoi ajungem la cariera cu valențe de roman a corsicanului, în postura sa de Împărat. Ne sunt arătate mijloacele militare prin care acesta reușește să înfrângă armatele Austriei, Italiei, Prusiei, Rusiei, în bătălii memorabile, ce vor deveni ulterior material didactic în academile militare moderne. Toate acestea sunt surprinse în contextul dorinței lui Bonaparte de a uni toate națiunile Europei într-un singur Imperiu, puternic, care să urmeze cu nimic mai prejos în glorie și grandoare Imperiului Roman. Un Imperiu care ar fi fost o ciudată mixtură de democrație și despotism luminat, probabil imposibil de realizat oriunde în lume, dar pe care Napoleon a încercat să-l fundamenteze prin aspecte contrastante, cum ar fi egalitatea în drepturi a tuturor cetățenilor, abolirea criteriului nașterii (al poziției sociale) în dobândirea de funcții publice, secularizarea conducerii statului, dar și conducerea absolutistă a statului, impunerea membrilor propriei familii drept conducători zonali, sau cenzura aplicată presei. Așa, dându-ne rotunji, ca mândri membri ai respectabilei bresle publicistice, vom cita din Napoleon, care spunea: „Dacă nu aș institui cenzura presei, în trei zile nu aș mai fi Împărat.”



Bineînțeles, pe acest CD nu sunt omise aspectele legate de opoziția ce încerca să slăbească poziția lui Bonaparte din interiorul Franței, dar și inamicii pe care deși i-a zdrobit într-o primă fază, nu i-a mai putut învinge atunci când aceștia s-au unit și au profitat de greșelile imense ale Împăratului (pierderea Spaniei, permeabilizarea blocadei continentale instituite Angliei, campania dezastruoasă din Rusia). Suntem astfel purtați către plasa fină de motive politice, sociale și militare ce au prins armata lui Napoleon în încheștarea disperată de la Waterloo. Și care în final au dus la capturare, apoi la izolarea Împăratului pe insula Sf. Elena, la cinci mii de mile distanță de Franța.

Sunt, de asemenea, surprinse reacțiile participanților la viața artistică a epocii. Într-o vreme în care romantismul era semnul timpului, figura lui Napoleon nu



putea rămâne indiferentă artiștilor. De altfel, am fost foarte plăcut surprins la rularea acestui CD, când primele sunete pe care le-am auzit au fost acorduri din Simfonia a III-a, Eroica, a lui Beethoven, lucrare inițial dedicată consulului Napoleon Bonaparte.

Se pune mult accent în această prezentare multimedia pe urmările epocii napoleoniene, pe extraordinarul impact pe care aceasta l-a avut asupra Europei. Laolaltă cu deșteptarea sentimentului național al multor popoare, aceasta a dus și la conturarea Franței așa cum aceasta s-a remarcat de atunci în contextul european, adică cu un pas înaintea celorlalți, și în bine, dar și în rău. Acestea sunt însă numai o mică parte din consecințele pe care existența Imperiului le-a adus în structurile și mentalitățile unei lumi întregi. Aflați mai mult despre toate acestea de pe CD-ul „The Napoleonic Era”.

Final accelerat

Iacătă, am ajuns la sfârșitul



acestui articol și nu am apucat să suflu un cuvânt despre celelalte două CD-uri, „Revoluția Științifică” și „Revoluția din Rusia”. Să fie oare pentru că am căpătat o sănătoasă oroare de asemenea șuturi în fund pe care istoria ni le administrează din când în când, pentru a ne propulsa cu un pas înainte? Dar oare chiar înainte? Sunt revoluțiile un factor de progres? Ce este, atunci, progresul? Și de ce îl voim cu orice preț? Dacă aveți un răspuns la aceste întrebări, uitați-l. Este mai bine așa, din punct de vedere medical.

Nu, motivul pentru care nu intenționez nici măcar să fusesec conținutul următoarelor două CD-uri este de-a dreptul comercial. Trebuie ca, după ce v-am deschis apetitul cu primele două, să vă las cu gura căscată și balele curgând de interes pentru acest pachet multimedia, care mie personal mi-a lăsat o bună impresie, motiv pentru care l-am urmărit în totalitate, și i-am acordat întregul spațiu al rubricii Multimedia.

Marius Ghinea

Conținutul pachetului „World History”

- „The Rise and Fall of the British Empire”
- 35 minute de prezentare
- peste 450 de imagini
- „The Napoleonic Era”
- 40 minute de prezentare
- peste 400 de imagini
- „The Scientific Revolution”
- 50 minute de prezentare
- peste 400 de imagini
- „The Russian Revolution”
- 45 minute de prezentare
- peste 400 de imagini

Producător: Zane Publishing
Ofertant: MultiNet Baia Mare
Tel.: 062-222201

Mister Postman

Ca să nu mai fim acuzați că în rubrica de mail nu facem altceva decât să ne dăm mari și tari o să încercăm să prezentăm și să răspundem în cadrul acestei rubrici puțin mai concret la diversele probleme ale cititorilor. By the way: textele îngroșate și colorate în roșu țin apartin cu desăvârșire. Numa' să nu aruncați cu roșii în mine!

Rubrică realizată de Mr. President

Nicula Cosmin Ciprian - Târgoviște

Salut LEVEL-istii!

Sunt tare supărat că nu mi-ați răspuns la prima scrisoare. Așteptasem cu sufletul la gură o lună întreagă. Ma-ți deziluzionat! Vă rog insistent, măcar să citiți scrisoarea și nu s-o aruncați la gunoi fără a vă arunca măcar ochii pe ea ('Hei, no offence; nu de alta dar știu că nu faceți așa ceva). Vă rog să menționați și scrisoarea mea (știu eu că nu poate mișcarea lunii), da' măcar să o menționați acolo într-un colțisor... ceva de genul „... a ..., ne-a mai bătut la cap și ăla cam supărat(u)l...”. **[Uite că ți-am răspuns și ție la scrisoare. E adevărat că un pic mai târziu, dar altfel nu prea se poate.]**

Întrebările de data trecută au rămas încă deschise (sună bine):

1. De ce nu puneți pe un pliant separat de revistă toate taloanele, concursurile și alte d-astea, ca să nu umblăm cu fierăstrău' prin revistă?

2. Când faceți un Review Special la firma id Software (Doom, Doom2, Quake... poate chiar Wolfenstein 3D)?

3. De ce nu puneți pe CD jocurile întregi pe care le-ați mai pus în trecut (poate că nu toți le au)?

4. Intenționați să măriți numărul de pagini?

5. Secțiunea Film și Muzică credea că a dispărut odată cu numărul trecut, dar văd că a reapărut; De ce?

6. Poate puneți în viitorul apropiat jocuri full pe CD din generația apusă (2D - unele de-a dreptul distractive chiar)?

[Răspunsul la aceste întrebări îl găsești mai jos. Cu cheat-urile o să trebuliască să rezolvăm altfel. Cumpără revista de martie (dacă nu o ai deja) și folosește cu încredere DLH-ul. Aici o să găsești toate codurile care-ți trebuie!]

Aștept cu nerăbdare răspunsul vostru. Apropo, o ultimă întrebare: având în vedere valul de tehnologie ce-o să vină, ce îmi recomandați:

Pentium II sau AMD K6-2?

Servus!

Bună ziua supăratule!

Uite că ți-am răspuns! Ești mulțumit? Acum o să-ți poți face în ciudă lu' frati-tăul și hai să-ți răspundem la toate întrebările pe rând:

1. Deocamdată nu ne putem permite așa ceva!

2. Curând!

3. Nu putem! Acordul fiecărui joc full pe care l-am pus pe CD a fost pentru o singură lună!

4. Dacă lucrurile merg la fel de bine ca până acum... De ce nu?

5. Nu te supăra, dar am obosit să tot răspund la întrebarea asta. E bine să fie rubrica asta acolo. Mai sunt unii care vor să mai citească ce a mai apărut, cine a mai murit...

6. Hei! Nu cred!

Referitor la ultima întrebare... Bineînțeles, dacă ai bani suficienți îți recomand un Pentium II, care e mult mai bun la aplicațiile 3D și deci la joace. Dacă vrei să-ți folosești calculatorul în alte scopuri sau poate nu dispui de prea mulți bani, îți recomand un K6-2 la vreo 333 MHz. Problema se rezolvă și mai bine, dacă pe lângă procesor îți iei și un accelerator! În cazul în care ai bani și de un Voodoo 2, de exemplu, atunci îți recomand un K6-2. E mult mai ieftin și performanțele sunt apropiate de cele ale unui Pentium II. Oricum, diferențele dintre cele două procesoare nu le prea simți.

Cam asta ar fi!

Ciao bella!

Pentru
Șarpe-Bou-
Constuctor

Salut!

Am citit scrisorile tale! Sunt interesante și trebuie să recunosc că ai dreptate în unele puncte, în altele însă nu! Ceea ce vreau eu e să te invit la redacția noastră și să stabilem eventual o formulă de colaborare. Eu unul sunt foarte interesat de chestia asta. În al doilea rând am făcut deja ceva modificări...

Ce părere ai?

Servus!

Tuturor celor care ne-au scris așa vrea să le transmit că scrisorile care ajung la noi sunt citite de fiecare redactor. Problemele puse în fiecare scrisoare sunt apoi discutate... Scrisorile care apar în această rubrică sunt alese în funcție de mai multe criterii. Am fost destul de clar?

Axy - Ilfov

(Vă scriu scrisoarea cu roșu sperând că vă voi atrage atenția și voi ajunge și eu în Chat Room) **[De parcă ai fi primul care face chestia asta!]**
Servus!

Am să vă spun ceva foarte important. În primul rând... bla, bla; în al doilea rând bla, bla, bla... **[și așa mai departe până ajungem la dureri și scremete - la ceea ce ne interesează cu adevărat pe noi - problemele pe care le are subiectul semimanual aici de față! Scrisoarea continuă ce continuă până ajungem la ceva de genul care sună cam așa:]**

Însă aș avea și eu câteva sugestii:

1. Îngheșuți cuprinsul pe o pagină și măriți rubrica Chat Room.
2. Scoateți din revistă paginile în care anunțați începerea unei noi rubrici și să scrieți la următorul nivel unde dați naștere unei noi rubrici în care predați lecții de strategie pentru joacele noi (TR3, Half-Life etc.).
3. Puneți carcasă CD-ului și în ea coperta din revistă.
4. Înfrințați o mascotă a LEVEL-ului, o statueta precum cele de la ouăle din ciocolată.
5. Posterul revistei e marfă da' încercați să publicați un Mega-Poster, adică un poster mai mare împachetat mai bine. Sau dacă nu așa, publicați-l pe bucăți... într-un număr o bucată, în alt număr, altă bucată și tot așa.
6. Introduceți în revistă un abțild cu emblema LEVEL.
7. Adăugați-i un supliment în care să vorbiți mai amănunțit despre joacele de pe CD.

8. În LEVEL Data, dați note și pentru sunet, grafică... bla, bla, bla...
9. Știu că există DLH pe CD da' în LEVEL DATA puneți măcar cele mai importante coduri (fie ele unu sau două) că acu' doar n-o să lasă gameri' din joc pentru a căuta coduri pe DLH. Cu revista lângă el ar fi mult mai simplu.
10. În viitoare numere ale revistei, în Review Special, mi-ar face mare plăcere să citesc câte ceva despre DOOM sau WarCraft sau orice joc care era în top pe vremea când era la putere 486.

11. (la naiba, mi s-a blocat inspirația aici, așa că vă mai zic și niște critici) **[Tu ai scris numai câteva rânduri și ți s-a blocat inspirația, da la închipuie-ți că trebuie permanent să fii inspirat și să scrii zeci și sute de rândulețe-rândunele, ghici ciupercă ce-ți:]**

1. Scrisoarea lui MAX-Timisoara apare în două numere consecutive ale revistei (nr. decembrie 1998 și ianuarie 1999). **[B bine să ții lunile anului]**
2. (imi pare rău, da' nu mai am altceva de criticat, în schimb aș avea ceva de întrebat) **[Dumnezeule, peste ce am dat? Axy asta a bătut recordul la întrebări pe metru pătrat. N-am mai întâlnit așa ceva de când am început să primim scrisori pe adresa LEVEL-ului:]**

1. De unde a-și putea face rost de joacele NFS III, Carma 2, TR3 sau Half-Life? (va fi curând ziua de naștere a unui amic de-al meu care are PII).
2. Apropos, voi când v-ați născut?
3. Înainte ca LEVEL să aibă 100 de pagini, câte scrisori primeați pe lună și câte primiți acum?
4. Pe ce dată apare următorul LEVEL?
5. De ce LEVEL este cea mai beton revistă de acest gen? (a nu, întrebarea asta era pentru fanii LEVEL)
6. Da' de Duke Nukem Forever nu știți nimic?
7. MK4 văd că e-n top da' n-am citit nimic mai amănunțit despre el?
8. Anul acesta va exista o megatombolă ca anu' trecut?
9. Întrucât LEVEL este cea mai misto revistă de joace, aș vrea să găsesc în ea, într-o rubrică mică, istoria LEVEL-ului (cine a pus pentru prima oară bazele acestei nemaiapomenite creații? Care a fost cel mai reușit număr? Care au fost primii redactori? etc.)
10. Pe ce dată ar trebui să pun scrisoarea la poștă, întrucât ea să ajungă la timp și (sper eu) să fie publicată în următorul număr al revistei?
11. Cum alegeți voi scrisorile care vor fi publicate în Chat Room?
12. De ce nu ați publicat în numărul pe februarie numele tuturor care v-au scris (așa cum ați făcut în ianuarie)?
13. Care a fost primul joc de strategie pe care l-ați jucat?
14. Îmi veți publica scrisoarea?

Atât cu întrebările pe luna asta. Al Aș mai avea o întrebare **[stocor, credeam că a terminat:]** Știți care e culmea matematicii? Nu? V-o spun eu atunci:

"Să te culci cu o necunoscută și să începi prin a desface parantezele, după care să introduci întru-n fracție și să aștepti 9 luni ca să vezi că rezultă 1." V-a plăcut? **[ți dai și tu seama! După ce ne-ai omorât cu atâtea întrebări, e normal că am simțit și noi nevoia să ne mai destindem un piculeț și chiar să rădem până și cu... părțile inferioare!]**

Dacă da, sunt sigur c-o să vă placă și următoarea glumă:
"Pulul de mele se roagă de mama lui:

- Mami, lasă-mă, te rog, să trec calea ferată!

- Acum nu se poate purșori' mami!... peste cinci ore vine un tren!

[Urmează o poezie... interesantă... diabolică... transparentă... cu puternice influențe Parlamentare... E mai bine pentru ochii voștri dacă nu o publicați în fine, totul se încheie cu un banal:]

Servus și nu uitați să jump to the next LEVEL!

Salut!

Bine ai venit pe tărâmurile LEVEL-iste, care sunt de o frumusețe aproape divină... Uite ce faci dintr-un biet om dacă îi pui atât de multe întrebări! Dacă ar fi fost zece ca tine... ne-am fi îmbolnăvit până la urmă de hepatită literară. Oricum, serios vorbind... You're cool man! Am ales scrisoarea ta pentru a fi publicată (și bineînțeles, pentru a fi scrisoarea lunii), tocmai pentru multele întrebări pe care ni le-ai pus și care cred că stau pe buzele multora dintre cititorii noștri. Să trecem la răspuns:

1. Nu se poate să renunțăm la o pagină de cuprins, numai pentru a mări rubrica de mail. E almost impossible să facem asta! Cuprinsul trebe' să fie pe două pagini, că nu prea avem cum să îngheșim totul pe o pagină. Rubrica de mail s-a micșorat de la patru la trei pagini... O greșeală, recunoscut! Dar așa s-a făcut împărțea pe luna alastă! Oricum, o să albă motivurile rele să ne bătăsească. Să știți și voi, cei care citiți aceste rânduri, că nu din cauză că nu avem scrisori am micșorat această rubrică, ci din cauză că am avut niște motive extrem de importante și pe care probabil că le-ați observat și voi. Al right!

2. La aceste pagini nu putem renunța, pentru că în viitor vor fi extrem de importante. Aceste pagini vor fi modificate radical. Chiar dacă nu vom reuși să facem asta din acest număr, însă în viitor... Lecțiile de strategie, cum le numești tu, sunt de fapt lecții de walktru (de dute-nocol, sule acolo, jump aci...) Să vedem ce putem face!

3. Ha ha ha! Ai vrea tu! De unde atâta marafetiță tătucule?

4. OK! Ne-ai ghicit gândurile!

5. Nu-i o idee reală!

6. De pus în revistă un abțild, cum îi zici tu, nu prea putem... Da' o să-ți trimit ție unul prin poștă... Vrei?

7. N-are rost! Adesea facem un articol despre jocurile pe care le-am pus pe CD. Cred că e suficient!

8. Bla, bla... Nota finală constă și din evaluarea graficii și sunetului... S-ar putea totuși să nu fie o idee prea rea... bla, bla...

9. N-o să facem asta! Cel puțin deocamdată! Nu-i văd rostul la această propunere!

10. You got it!

11. Ia niște vin sau țuică în gură și revino-ți!

Punct și de la capăt... O nouă serie de întrebări și răspunsuri ca la proști...

1. Mea culpa! Așa este!

2. Nasol! Nu uita sfatul cu llichele care te pot trăzni la semnal...

Din nou punct și de la capăt. Dăi bine...

1. NFS III de la firma Best Computers, are reclamă la noi în revistă!

Restul... Te descurci tu!

2. Hm! Când ne-am născut? Hm! În zile ciudate, la ore ciudate, din sânge și mai ciudat și pe care nu-l înțeleg deloc și... cred că ne-am născut cam nașpa... cu joystick-uri în mână și cipuri în cap!

3. La început nu prea primeam scrisori... Una, două, trei... Le puteam număra pe degete! Acum nu mai prindim... Bag sama că într-o bună zi o să vină poștașul cu sacul săracu' să ne aducă nouă scrisorile... Ștașa a oosit de câte drumuri face numai pentru noi... Da să știți că a început să citească și el LEVEL-ul!

4. LEVEL-ul apare pe la sfârșitul fiecărei luni!

5. De ce e LEVEL cea mai beton revistă? Chiar dacă nu ar trebui să răspund la această întrebare... nu mă pot abține! Pentru că e făcută din cel mai bun nisip, ciment și var care există la ora actuală pe tot globul pământesc.

6. Nu știm nimic săracii de noi... A plecat, mamă, și nu l-am mai văzut... S-a dus în... Ai mă răbdare!

7. Am avut un articolul destul de fain despre MK4!

8. Of course! Poate chiar mai multe! Crezi că o să ai noroc? De ce nu?

9. S-a făcut!

10. Dacă vrei să-ți răspund la scrisoarea în numărul care urmează... Să-ți explic! Suntem în martie și tu ai vrea să-ți găsești răspunsul la scrisoarea în luna mai... Păi ar trebui să ne scrii cam prin primele 15 zile ale lunii martie.

11. Păi, ce crezi că-i greu? Dăm peste unul așa ca tine și pac... În funcție de cum scrie, ce probleme pune, dacă scrie frumos... Mai multe chestii!

12. În ianuarie nu am fost publicate numele tuturor celor care ne-au scris... Din lipsă de spațiu... Și unii s-au supărat! Așa că mai bine am renunțat!

13. Primul joc de strategie pe care l-am jucat? Îmi aduc aminte că atunci când eram copil, jucam strategia ala... cum ți zice... CUM 8-0 PĂCĂLESC PE MAMA SĂ-MI DEA BANI DE GUMĂ ȘI ÎNGHEȚATĂ!

14. Mă mai gândesc! Ne mai spui un banc?

Cam asta-i tot! Ține-o tot așa!

PA!

Patkos Csaba - Satu Mare

Hello everybody!

My name is EDDIE and I'm writing to you 1st time...

Să trecem la română că e mai simplă...

[Corect și nu prea! Și să trecem direct la problemă lăsând la o parte laudele!]

Iată problema care poate că nici nu e vina voastră: luna trecută, în ianuarie, mă duc la chioșc... iau LEVEL-ul... mă duc acasă și-l desfac, pentru că era împachetat frumos, dar UNDE-I CD-UL??? După câteva clipe m-am calmat... era între paginile unde a fost și cuprinsul CD-ului. Ieri, 6 februarie, the same, dar când desfac ambalajul de nylon și deschid revista, CD-ul nu este! Ce să fac? Mă duc înapoi la chioșc să-mi schimbe revista; NICI O ȘANSĂ, îmi răspunde vânzătoarea. **[Normal, doar n-o fi fraier!]**

Aici se cam termină povestea. Vă rog din tot sufletul meu de gamer necăjit să mă ajutați. Dacă ați putea să-mi trimiteți CD-ul din februarie v-aș fi foarte recunoscător. Și o propunere legată de această temă: la vânzarea revistelor CD-ul să fie în exterior, între folie și copertă, să fie vizibil, chiar dacă îl puneți în spate ca să nu stricați „look-ul”-ul copertei.

... **[Mai urmează niște text în care suntem laudați și în care ni se explică că cel mai eficient mod de a citi revista este de la coadă la cap! Parc-am scrie chinezește!]**

I think I talked already to much.

By! And answer me if u can!

Eddie

Servus!

Motivul pentru care am publicat această scrisoare este lesne de înțeles. Presupun că Eddie nu este primul care a avut probleme de acest fel. Oricum, mulțumesc pentru scrisoare Eddie! Acum aș vrea să vă spun că Eddie și-a primit firește CD-ul. Pentru noi, cititorii sunt foarte importanți, dacă nu chiar pe primul loc! În unele luni am avut pus CD-ul chiar în față, între folie și copertă. Am avut însă numeroase probleme după aceea, pentru că o grămadă de CD-uri s-au spart în urma transportului. Dacă inserăm CD-urile în revistă avem mai puține probleme de acest fel, pentru că folie revistei protejează totuși discul argintiu. Așa că nu o să putem pune CD-ul între folie și copertă, și scăpăm astfel de o grămadă de probleme. Totuși, rugămintea mea este ca atunci când cumpărați revista de la chioșc, să o luați în mână, să o îndoiți (totuși, cu milă dacă vreți să vă meargă CD-ul) și să o pipăiți atent și eventual chiar să o desfaceți în fața vânzătoarelor de la chioșcuri. Este imposibil să nu simțiți dacă revista conține CD-ul sau nu. Așa că atenție mare! Dacă aveți totuși probleme de acest fel, sunați-ne sau scrieți-ne pe adresa redacției.

By și ție, Eddie!

**Coperta
pentru
carcasa
CD-ului**

Hotline

Pentru a ne pune întrebări ne găsiți zilnic la sediul redacției între orele 13.00 și 18.00. Sunați la următoarele numere de telefon și cereți cu unul din redactorii revistei LEVEL: 068/150886; 068/153108.



Înainte de a efectua plata, vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate.
(068/153108, 068/150886)

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:
D-na Ioana Bădescu,
OP 13, CP 4, 2200 Brașov
sau prin ordin de plată în contul „Vogel Publishing”
37075 la Societe Generale Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Nu expediem reviste ramburs!

☐ **DA**, vă rog să-mi trimiteți următoarele reviste:

Revista	Buc.	Preț	Total
LEVEL 6, 7, 8, 9, 10, 11		12.000	
LEVEL Septembrie		15.000	
LEVEL Octombrie		15.000	
LEVEL Noiembrie		25.000	
LEVEL Decembrie		25.000	
TOTAL:			

Vă rog să-mi expediați revistele pe următoarea adresă:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit lei în data de
cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

talón de comandă

LEVEL
4/99

Concurs LEVEL



Câștigătorul binoclului „Enemy of the State” se numește Niță Andrei și este din Oradea.

Cele 5 afișe originale „Enemy of the State” oferite de România film au fost câștigate de :

Basuc Mihai - București

Petre Marius - Câmpina

Dron Costică - Târgu Neamț

Tofan Paul - Sfântu Gheorghe

Novac Mihai Dan - Craiova

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție (068/150886, 153108) pentru a stabili modalitatea de a intra în posesia premiilor.

talón de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu copia chitanței sau a ordinului de plată pe adresa
OP 13, CP 4, 2200 Brașov,
pentru departamentul „ABONAMENTE”.

Firmele se pot abona prin intermediul RODIPET SA, poziția de catalog 4262.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:
d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Brașov.
sau prin ordin de plată în contul „Vogel Publishing”
37075 la Societe Generale Brașov.

☐ **DA**, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

☐ 6 luni, la prețul de ☐ 114.000 lei

☐ 12 luni, la prețul de ☐ 228.000 lei

începând cu luna:

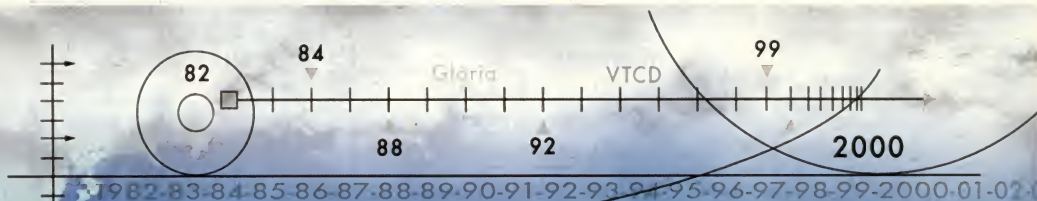
Vă rog să-mi expediați revistele pe următoarea adresă:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit lei în data de
cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

talón de abonament

LEVEL
4/99



VTCD VIDEOTON

Compact Disc Factory Ltd.



- CD-AUDIO ●
- CD-EXTRA ●
- CD-TEXT ●
- CD-ROM ●
- CD-ROM/XA ●
- CD-I ●
- PHOTO-CD ●
- VIDEO-CD ●
- Ø 80mm ●
- Ø 120mm ●

Compact technology

E-mail: vtcd@datanet.hu Internet: www.vtcd.hu

Tel.: +36-22-329-132
Fax: +36-22-329-133

VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.

Member of Videoton Group

Széchenyi tér POB: 175.
1025 Budapest, Hungary

Compact service

Compact disc



Hyperjump ... TO THE NEXT LEVEL!





**Probleme cu calculatorul? Te enervează? E dușmanul tău?
Fii calm. Nu rezolvi nimic cu violența.**

Citeste revista  !